# ZX Spectrum Files

## Número 7 (Abr-Mayo 2006) - Segundo Año

**Publicación bimensual para usuarios de Sinclair y PC**

www.microhobby.com/zxsf/pagina_1.htm

Ejemplar gratuito



# PARA EMPEZAR

**HA** pasado un par de meses desde la última vez y parece que fue ayer. Menos mal que estoy de nuevo con todos vosotros para ilustraros de alguna forma lo que dieron de sí los pasados meses de marzo y abril.

Para empezar, y ya lo habéis notado en la portada, creo que está bien recapitular lo ocurrido en la pasada edición de MadriSX & Retro 2006. Para ello, he contado con las opiniones directas de algunos de los que estuvieron presentes en dicho acontecimiento, relatando sus impresiones personales, y a quienes les debo dar las gracias por hacerme llegar cuanta información ha sido necesaria para ponerla, tal cual, a vuestra total disposición.

En otro orden de cosas, lo que se pudo ver entre otras cosas en dicha feria no tenía para nada ningún desperdicio. A destacar la promoción de los amigos de CEZGS y sus nuevos programas. Entre ellos, quizás uno de los más destacados acontecimientos del año, es la publicación, como todos esperaban, de "Phantomas Saga – INFINITY" del cual encontraréis aquí muchas cosas de gran interés.

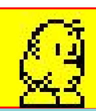
Como era de esperar, no iba a perder la oportunidad de preguntar a su autor Na_Th_An por este programa, con la entrevista de rigor y en la que nos expone otros detalles de su labor en la escena actual del Spectrum, así como algunos futuros proyectos suyos.

No cabe duda que otras de las novedades que encontraréis, leyendo en profundidad, es el remake espectacular para nuestros PC's del Total Eclipse de Incentive, así como del del clásico "Ghosts 'n' Goblins" de Capcom-Elite, realizado para Windows. Sin olvidarme de la inminente cita del Retro Euskal '06 y la última aventura conversacional de Josep Coletas.

Ya solo me queda recomendaros que no perdáis de vista en los próximos meses mi página web, aunque de hecho ya sabréis por qué.

Ya nos veremos, en pleno verano, muy pronto.

RDISKY (01-05-2006)



# SUMARIO




Redacción, diseño portada y edición:
Ignacio Prini Garcia.

Colaboran:
Tony Brazil, Iván Sánchez

Agradecimientos a: Radastan, José Manuel Claros, Juan P. López Grao y Javier Herrera.



Para cualquier consulta:
rdisky@NOSPAMhotmail.com

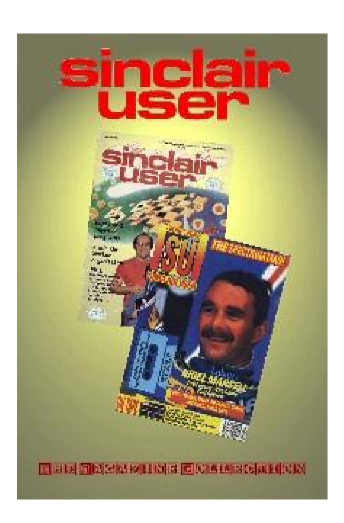
Nuevamente anuncio en esta sección que se encuentran disponibles varios **DVD-ROMS** con las colecciones completas de las revistas inglesas **CRASH**, **YOUR SINCLAIR & YOUR SPECTRUM**, **SINCLAIR USER**, **COMPUTER & VIDEO GAMES** y **THE ZX SPECTRUM LIBRARY & ZINE COLLECTION**. Vayamos por partes.

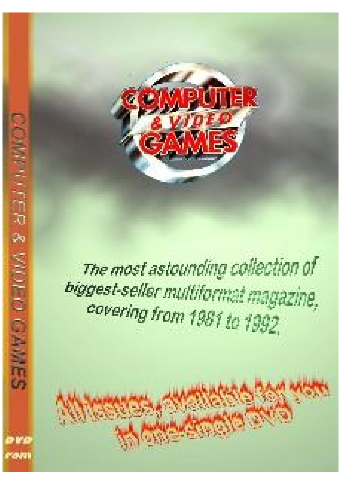
CRASH: Contiene todos los ejemplares escaneados, junto con sus cintas de portada (en formato TZX), scans más todos los extras que os podáis imaginar.




YOUR SINCLAIR: Es un gran DVD-Rom, pues en él encontraréis todos los números de esta revista, **incluido el que apareció como suplemento de Retro Gamer**. Además se incluye todos los ejemplares de "Your Spectrum", más los extras pertinentes: posters, listados en formato TAP/TZX, cintas que se incluían con la revista, carátulas, etc.

SINCLAIR USER: Un tanto de lo mismo. Todos los ejemplares en formato JPEG, junto con sus suplementos, anuarios, cintas en TZX y varias cosas más (programas que han sido publicados como listados y disponibles en varios formatos leíbles en cualquier emulador, carátulas, etc). Una colección ideal para todo el mundo.




COMPUTER & VIDEO GAMES: Todos los ejemplares del periodo 1981-1992 que podéis ver en el archivo de World Of Spectrum y Sinclair Heaven, algunos en formato PDF y el resto como JPEG, con todo lo necesario para saber más de esta revista que trata no sólo del ZX Spectrum, sino de todos los sistemas habidos entonces, incluyendo video-consolas y máquinas arcade.

Y aún quedan más:

THE ZX SPECTRUM LIBRARY & ZINE COLLECTION (Volumen 1): Es un compendio de muchas cosas: revistas de varios paises (Reino Unido, España, Italia y Holanda, más que nada), revistas por software, fanzines –incluyo los de Colin Woodcock ("ZX-F"), y portadas de otras publicaciones habidas en el tiempo, como "Crashed", "DID", y tantas otras–, y muchos libros portados al formato PDF.

Está en preparación un segundo volumen, que tardará todavía en estar acabado. En él se almacenarán otros libros, revistas y fanzines de toda clase que se están recuperando actualmente, como "Personal Computer Games", "Your Computer", "Crashed" de Dave Fountain y algunos que se podrán ver offline en vuestros PCs

**POR TANTO**: Estos DVD-ROM están a la venta, entre 2 Euros (sin caja ni carátula, aunque la misma viene en el interior del disco (BMP y JPEG), para ser impresa por vosotros) y 8 Euros, en el caso de caja más carátula y su etiquetado, todo ello diseñado por mí. *Formas de pago: giro postal o contra reembolso.* En ambos precios no se incluyen los gastos de envío.




**Bájatelo de**

http://members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/index.html

# MADRISX & RETRO '06

Por Tony Brazil




*Es difícil empezar este comentario sin caer en el entusiasmo, el apasionamiento y la alegría desmedida ya que, la sensación que nos da tras asistir allí, es de que la reunión anual multisistema ha sido, nuevamente, un gran éxito. En esta nueva party se ha vuelto a reunir lo más activo de todas las escenas en España, MXSeros, CPCeros, Coleccionistas, vendedores, etc... pero, entre todos ellos, vamos a destacar a los Spectrumeros (ya que un número bastante numeroso de ellos hicieron acto de presencia en el lugar).... hay quien empieza a confirmar que sería necesario un cambio de nombre a MadridZX ;-).*

*Dejando de lado bromas vamos a destacar lo que de Spectrum se coció en el lugar, comparando de manera individual cada equipo y haciendo una valoración final a modo de resumen.*

***Speccy.org, SPA2, Magazine ZX, El Trastero del Spectrum...***

*Podría decirse, sin temor a equivocarse, que el equipo de Speccy.org & Co son de los grupos más asiduos y veteranos en cuanto a representación Spectrum en Madrid. El año pasado nos ofrecieron nuevo soft para nuestras máquinas, este año se han centrado en otros temas igualmente importantes: preservación y demostraciones prácticas de sorprendente Hardware para nuestra máquina.*

*En la labor de preservación están los de siempre, los irreductibles Juan Pablo, José Manuel, Miguel G.Prada, Javier Herrera, Pedrete, Horace, etc... trabajando duramente para ofrecernos todo lo publicado en España con la máxima fiabilidad y fidelidad. Como cada año el tema parece haber sido un éxito y se han conseguidos preservar algunos MIA, mejorar copias, escaneos e incluso algunas sorpresas que próximamente podréis/mos disfrutar todos.*




*Julio Medina nos mostró las virtudes del interfaz DivIDE.... es impresionante ver un Spectrum ejecutando CD's, discos duros, etc.... Como comentó el propio Julio, este DivIDE es la unión, la perfecta armonía, del pasado y el tiempo presente. Las virtudes del ayer junto a lo bueno del hoy.*

*Y no nos podemos olvidar de otras sorpresa como la presentación del Remake y la versión para móvil de Vega Solaris (preservado el año anterior éxitosamente). Uno de sus autores, Fernando Sáenz, junto a dos de sus alumnos (son los que los programan con la supervisión y apoyo del propio Fernando) explicaron para, el que lo quisiera conocer, todo lo respectivo a ambos proyectos. Incluso se hizo una presentación formal (como bien merecía la ocasión). Tampoco podían faltar posters y revistas Magazine ZX impresas (para deleite y disfrute de todas las personas que las quisieran leer). Esta publicación es un referente del mundillo y de obligada lectura.*

*Por último hablar de ese pequeño clásico que es la competición International Matchday. 16 jugadores disputaron partidos y más partidos . Se comenta que este año Santi se alzó con el título pero no he tenido ocasión de confirmarlo al 100%. ¿Será verdad o será una leyenda? :-P*




***CEINSUR (RADASTAN)***

*Radastan nos demuestra, nuevamente, su dedicación en pos de la creación de nuevo Soft y nos confirma (mediante una mini-publicación expresamente para la reunión) la convocatoria de un nuevo concurso: Programación Libre de Videojuegos para ZX Spectrum. Da igual el lenguaje (Basic, ASM, etc...) lo importante es la imaginación y las creatividad. Los plazos de dicho concurso son claros: hasta el 31 de Agosto el año en curso.*

*Tampoco podemos obviar otros elementos atractivos del Stand como por ejemplo la presencia activa y en perfecto funcionamiento de un Sam Coupe, un Aquarius, un CPC T-Rex, la venta de cintas de varios sistemas, etc....*

*Por último dos detalles de un buen gusto exquisito: la creación y regalo de un MiniCD, con varios programas de los concursos de Juegos en Basic de todos los años y la venta de versiones físicas de los juegos de Octocom. Me gustaría hacer mención especial de los dos componentes de este equipo, que tuvieron a bien regalarme una copia de sus juegos y una camiseta, creada por ellos, con Insert Coins estampado en ella. Desde aquí quiero agradecer a Jorge de Llano y David Mochales este gesto que, por otra parte, me emocionó y les agradezco profundamente.*




***COMPUTER EMUZONE GAMES STUDIO***

*El equipo de CEZGS nos mostró todos y cada uno de sus juegos en formato físico para, quien lo desee, tenga copias físicas de sus programas. Además se presentaron dos novedades, en primicia, para la ocasión: PHANTOMAS SAGA INFINITY (Spectrum) y GATES TO HELL (Amstrad).*




*Aquí arriba, las cintas de CEZGS más recientes. Abajo, más cintas junto a sendos ejemplares físicos del Magazine ZXSF de muestra.*



*Es muy destacable la gran acogida que tuvo Infinity entre los usuarios, agotándose rápidamente todos los ejemplares del programa. Tampoco le quedaron a la zaga Columns, Gates to Hell o Moggy que sufrieron igual suerte. Podemos observar por tanto que, aun con las copias gratuitas a mano, (descargables desde la web madre Computer Emuzone en breve) al usuario le gusta y disfruta pudiendo comprar algo físico.*

*Me gustaría destacar el buen acabado de las copias físicas de los programas, en los que Beyker (Sergio Vaquer) tiene mucho que ver. El producto final es sumamente digno y bastante profesional (a mi entender).*



*Instantánea de Beyker en la mesa de CEZGS.*

*En la misma mesa, un servidor, puso a disposición de quien quisiera ojearlas versiones físicas del magazine en el que colaboro: ZXSF (del gran Ignacio Prini).*



*TBrazil con la camiseta de Octocom en ristre y los ejemplares de muestra de ZXSF.*

*El secreto revelado: Phantomas regresa a nuestros Spectrums. Segundo trabajo de ESP soft, su progresión es admirable.*

*En resumen, y para finalizar......*

*Da la sensación que la party, lejos de enfriarse, se afianza y la cultura mulstisistema triunfa donde quizás, individualmente, no sobreviviría. Por lo que tengo entendido se superaron los 350 visitantes y eso es algo nada desdeñable, afición hay, gente hay y ganas de hacer cosas parece que tampoco faltan.*

*A nivel del Spectrum es agradable ver como los equipos se complementan unos a otros, lejos de piques y envidias da la sensación de que hay una recíproca admiración por los proyectos que cada uno realiza. Se crean nuevos posibles lazos y/o acuerdos para colaborar, donar cosas, etc... el tiempo dirá los que llegaran a buen puerto y los que no, pero al menos podemos ver que el movimiento genera movimiento.*

*Los visitantes se implican y llevan material para preservar, ojean las revistas, disfrutan con las viejas y las nuevas creaciones de Soft, te preguntan y sienten curiosidad por lo que haces .... y todo ello en un ambiente sano y agradable. En especial hay que de nuevo resaltar la EXCELENTE labor de los preservadores de Soft, su trabajo es esencial y muchas veces creo que no justamente valorado. No podemos olvidar que están preservando parte de nuestro pasado, de esos juegos, revistas, etc... que nos hicieron, y nos hacen pasar, tan buenos ratos.*

*¿Y que decir de Radastan? Sigue, erre que erre intentando que esto no muera con sus concursos, haciendo que la máquina tenga nuevos programas. Incitando a gente creativa como los Octocom, Beyker Soft y muchos amigos de E.C.S.S a que no decaiga y creen cosas nuevas.*



*Versiones físicas de programas como los de CEZGS y Octocom son buena muestra de que la gente quiere más, seguro que los chicos de Compiler nos dan alguna sorpresa durante el presente año, ya lo hicieron el pasado y me encantaría ver más cosas suyas.*

*Lo malo de las party quizás sea lo de siempre, que siempre da la sensación de que falta espacio y que tenemos que estar apelotonados. En esto tampoco podemos pedir más pues Rafa Corrales hace una labor importantísima y hemos de dar gracias de poder realizar la reunión. También se echó muy en falta a los amigos del QL (Badaman entre ellos) o la inesperada ausencia de Matra (el cual debía de presentar soft nuevo para varias máquinas, entre ellas el Spectrum), que según nos cuenta Radastan ha sido por causas mayores (esperemos que se recupere rápidamente). Es una lástima, por eso, no haber sabido antes de su ausencia (eran dos mesas) para haber distribuido mejor las mesas a otros grupos, se hubiera podido disfrutar de más espacio para mostrar cómodamente las máquinas en todo su esplendor (algunas mesas como Oldcomput o Speccy.org/SPA2, etc... lo hubieran agradecido especialmente).*

*También sorprende la "locura" de algunos vendedores retrocoleccionistas, capaces de poner un Spectrum 128 a la friolera de 250 euros.... ¿alguien va a pagar semejante cantidad?*

*En definitiva, lo bueno golea 50 a 1 a lo malo y un año más hemos disfrutado. Personalmente se me ha pasado la reunión muy rápidamente.... me he quedado con ganas de mucho más. Otra cosa agradable es que, incluso con la lluvia que teníamos en el exterior, la asistencia ha sido realmente alta. Por último, y no menos importante, resaltar el placer que supone charlar con los otros users del Spectrum, tanto los ya conocidos como los "nuevos". Ha sido un placer enorme. Está claro que, si esto sigue a buen ritmo, podemos asegurar que aún nos queda Spectrum para rato. ¡Disfrutadlo!*

### Buenas a todos

Lo primero es felicitarnos todos por esta reunión, que para mi ha sido cortísima. Cuando me di cuenta, ya era la hora de irnos. Parece mentira la cantidad de gente y la cantidad de cosas allí mostradas.

A título personal, lo mejor sin duda el conocer a la gente que está metido en esta historia, y a la que suelo leer en sus comentarios y en sus webs. Quisiera mencionar a J. Manuel del Trastero por el DVD que me regaló (un peaso detalle), A Juan Pablo que espero sorprender con los próximos proyectos y con las cosas que le llevaré para que no se pierdan en el olvido y sean incorporados a SPA2, a los amigos de Compiler, miguel, fede, zylog, por departir con ellos un rato y especialmente a Miguel por presentarme a la gente y a fede por la revista, a Sejuan para que el año que viene volvamos a despedirnos aunque sea de pasada y eso querrá decir que estamos allí y a todos aquellos que no he conocido y que espero que el año que viene conozca. Que no se me olvide a Metalbrain, que es grato conocer a quien juega a los juegos que con tanto cariño haces.

En cuanto a la gente de CEZ, a TBrazil por ser como ser, a Beyker por el currele que se metió con las cintas y que bien merecen un bono de rutinas de código maquina, a Kendrook y Eight por ser tan cachondos como yo, aunque yo esté como una cabra :P, a Artaburu por su nuevo juego y a Litos por su publicidad del Columns (jajajaja), a Alfonso Borro por

ser una leyenda viva del cotarro del spectrum, al moña de Nath por no aparecer a las citas (que no te pido matrimonio, ostias), a Kar pq no tenia tiempo suficiente para seguir contando el dinero que saca con el Columns, el Infinity, etc.etc. :P y a Anjuel por usar el Nokia n-gage sin entrarle verguenza XDDDD.

Ya queda menos para el año que viene. Y es que quisiera que fuera ya este sabado... joer.

Saludotes para todos.

IFOREVE



## El Trastero y SPA2

Montamos un stand del Trastero del Spectrum y SPA2, que se situó contiguo al stand del equipo de Magazine ZX y Speccy.org. Realmente se podría decir que eramos casi dos mesas de un único stand porque la gente de Speccy.org nos estuvieron echando una mano en todo momento, turnándose unos y otros. Y parte del hardware que venía de la mano de José Manuel (el divIDE que trajo Julio Medina, el adaptador dual de CF de José Leandro) se situó en el stand de Speccy.org para tener más espacio para el tema de la preservación.

En cuanto a cómo me lo pasé, pues... ¡en grande! No podía ser de otra manera. Pensé que este año estaría más tranquilo que el anterior, pero la verdad es que la actividad resultó ser igual de frenética. Me lo paso muy bien pero al final acabo bastante cansado. Bueno, creo que nos pasa a todos. Pero ya estoy deseando que llegue la siguiente edición. Cuento los días. ¡A ver si el año que viene te animas tú también! **(N.R.: Lo estoy deseando.)**

En cuanto a lo que vi, pues la verdad es que vi muy poco. Me he ido enterando de las novedades "a toro pasado". Ni siquiera me enteré, por ejemplo, de que José Leandro había traido el adaptador dual. No pude ver el DivIDE en funcionamiento. Y eso que los tenía al lado. Así que de los demás stands ni te cuento. También es cierto que lo que mola de estas partys es conocer a la gente, y para eso ni siquiera hace falta moverse del sitio. La verdad es que estabamos muy centrados en pasar el mayor número de cintas y discos posibles. Afortunadamente fue un éxito gracias al enorme grado de implicación de tantos amigos (y tan buenos). Que yo recuerde estuvimos al menos 11 personas preservando cintas y discos de Spectrum. Han salido bastantes cosas pero ya se irán viendo en su debido momento (a través de El Trastero).

Ah! También me enteré a toro pasao que había un SAM Coupé en el stand de Bytemaniacos y alguna otra cosilla, pero tampoco los vi (el año pasado me pasó lo mismo con el QL). ¡Es una pena que no se pueda abarcar todo!

Un abrazo,

Juan Pablo Lopez Grao



## El incansable Beyker

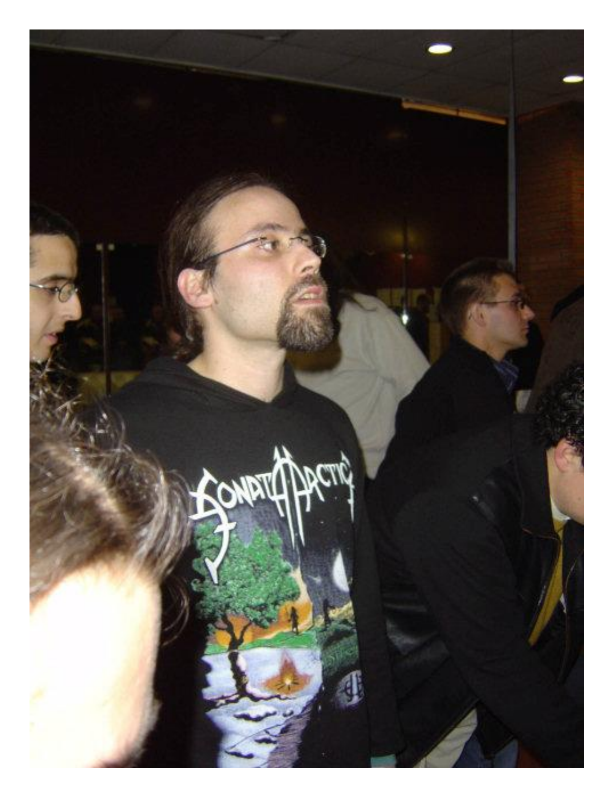
Yo me lo he pasado muy bien este año; gracias a que pude escaparme más de la mesa, conseguí ver "tranquilamente" todo lo que llevásteis por alli.

Radastan como siempre una pasada de stand, ese Sam Coupe me dejó frio con el scroll pixel a pixel desde hardware. Es un maquinón y este año me pillo uno seguro. El Aquarius realmente parece un juguete jeje, pero dan ganas de tocarlo y ver que es capaz de hacer con tan poquitas prestaciones. Y la CPC T-rex impresionante, es para quitarse el sombrero. Los usuarios de Amstrad podrán sacar pecho sin ninguna duda, ¡a ver cuándo tenemos nostros algo así!

Las copias de Octocom, menudo trabajo totalmente artesanal que han hecho, el resultado ha sido asombroso, un 10 para ellos. El próximo año, si podéis, haced una camiseta de esas que yo quiero una. Eran una pasada :)

Speccy.org, SPA2 y compañia como siempre, acaparando el mayor numero de ojos con las sensacionales novedades que llevan siempre.

Muestras físicas del Vega Solaris, ZX Magazine, competición Match Day con Santi Romero a la cabeza fingiendo que sabe jugar jeje (que malo es el condenao). El hardware acojonante, cómo no, y al ladito Juan Pablo con unos cascos en la cabeza cual DJ pinchando discos jeje. Espero que se preservara mucho.



El resto de Stands, con muchisimas cosas curiosas y novedades, me quedo con la coleccion de hand-helds y los compañeros que teniamos en las mesas del medio. Una Super Grafx con el Ghouls & Ghosts y una portatil PC-Engine, esto no tiene precio.

Ah! y el Shadow of the Unicorn, que pude ver 2 por allí, pero ni se me ocurrió preguntar si los vendían.

En lo personal, encantado de volver a ver a un montón de gente conocida y encantado de haber conocido a otros tantos por primera vez. Sois todos estupendos.

El año que viene, más y mejor si cabe. Se volvió a batir record de asistencia con más de 380 visitas.

Beyker

### Impresiones desde la distancia

He podido ver (a falta de otros sentidos más cercanos a lo vivido en Madrid) lo que ha dado de sí este party, en el que se ha puesto de manifiesto la cada vez mayor asistencia a este tipo de eventos por parte de los que pertenecemos a este mundillo y de público curioso que, a lo más seguro, alguna vez habrán pensado encontrarse con una parte de sí mismos, de tiempo atrás.

Por razones tanto laborales, como familiares, no he podido desembarazarme de mis ocupaciones cotidianas para haberme desplazado a Madrid a ver “in situ” los acontecimientos que allí se han vivido y estar al lado de aquellos que, presumiblemente, han querido conocerme más en persona, como Tony Brazil, Beyker, Juan Pablo, Radastan y tantos otros... bueno, todavía tengo otras oportunidades para los años próximos. Lógicamente, a mí me hubiera supuesto una enorme satisfacción y estoy casi seguro que a los citados les hubiera gustado igualmente conocerme tanto como hemos viniendo haciendo, a golpe de tecla y “emilios”.




Gracias a las fotos, mensajes y videos existentes sobre la muestra, me he hecho una clara idea de todo cuanto ha sido esta edición de MadriSX & Retro. Solo cabe esperar que el año que viene sea igual de espectacular, o incluso mejor si cabe. Y que se puedan seguir preservarndo tanto cintas como revistas. Por ejemplo, de las que se vieron en un stand (ver imagen adjunta), me consta que el ejemplar de “Librería de Software Spectrum” nº 2 aún no está escaneado y preservado.

Y para acabar, he de felicitaros a todos, por lo bien que os lo habéis montado y disfrutado. Y sobre todo dar las gracias a los que me han mandado mensajes aportando sus impresiones sobre el evento, ya sea en un sentido o en otro. Nos veremos las caras pronto. Quién sabe...




Ignacio Prini (RDisky)

# Eclipse total en tu PC

De la mano de Ovine Software, se han realizado recientemente algunos remakes de juegos de ZX Spectrum, entre los que destaca sobremanera la adaptación del gran clásico “Total Eclipse” de Incentive.

Esta excelente versión para PC cuenta con una atmósfera bastante conseguida, donde los efectos luminosos han sido añadidos al juego, creando una ambientación propia de los juegos 3D que se ven actualmente tanto en ordenadores personales, como en las consolas actuales.

En la misma web encontraréis, para descargar, estos otros títulos: “Terra Cognita” y “The Sacred Armour Of Antiriad” (www.ovine.net)

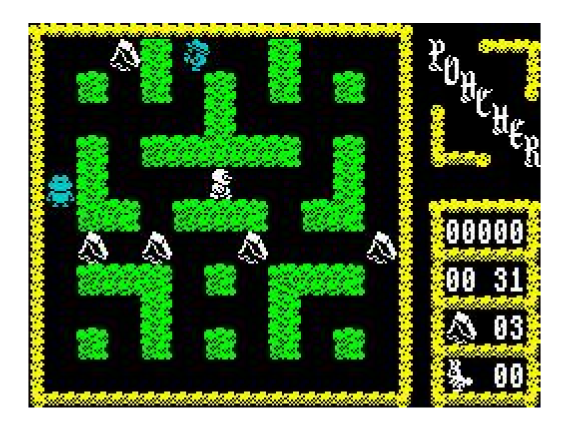
# Más remakes

No contentos con la realización de esta versión de un clásico de la técnica Freescape, los chicos de Ovine tienen a punto de caramelo otro juego similar. Esta vez le toca el turno a “Driller”, el cual se encuentra actualmente en desarrollo, pudiendo estar acabado en la segunda mitad de este mismo año.

Y si de juegos clásicos hablamos, éste no le va a la zaga: “Ghosts ‘N Goblins”. El tétrico arcade de Capcom ya tiene su particular versión para PC Windows de la mano de Steve Revill y os lo podéis bajar de esta web: www.remakes.org

Y no quiero dejar de lado los proyectos de Computer Emuzone actualmente en marcha, los cuales son de sobra conocidos por todos y en proceso de desarrollo: “Capitán Trueno”, “Camelot Warriors”, etc.

# Juegos inéditos hallados




Recientemente, se ha podido localizar una web de propiedad de un tal Nick Fleming, quien otrora realizara tíulos arcade para el ZX Spectrum y que tan solo uno de ellos estaba registrado en el archivo de World Of Spectrum, mientras que los demás no: éstos son los juegos que podemos bajar de la web, citada a continuación: “Kemshu” (éste estaba en WOS, publicado por el sello Cult Games), “Muncher” y “Poacher” (siendo estos dos los que más llaman la atención por no aparecer en el archivo de Martijn Van Der Heide)

http://www.bigfatpanda.fsnet.co.uk/myretro.html

# RetroEuskal ‘06

Ya hay fecha definida para la celebración de este otro evento que reune lo mejorcito del panorama retro en España y más concretamente en tierras vascas, en el Bilbao Exhibition Centre (www.bilbaoexibitioncentre.com) (BEC) del **22** (sábado) al **25** (martes) **de julio**, en Barakaldo.

Para disfrutar de RetroEuskal y sus actividades habrá que inscribirse en el Euskal Encounter (hay que estar atentos a las fechas de inscripción, que las entradas vuelan). Para más detalles de organización y demás, podéis desde ya mismo escribir a través de e-mail: info@retroeuskal.org, así como dirigirse a la web de los organizadores.

# “Witchcraft”, lo último de Josep Coletas

“Witchcraft: La Cripta de Khot” es el título completo de la última aventura conversacional realizada por Josep Coletas en el presente año y que podemos descargarnos de la página web del CAAD. Con esta nueva producción, nos enfrentaremos usando no solo el poder de las armas, sino además el de la magia, contra enemigos nada convencionales, en un lugar fantástico dominado por demonios, hechiceros, dragones...




Como es habitual en Josep, la calidad del programa está muy cuidada en todos sus detalles, lo cual es de agradecer en estos tiempos. Y no digamos la pantalla de presentación... 8-)

# PHANTOMAS SAGA
# INFINITY

## Computer Emuzone, 2006

*Comentario dedicado a Devil_net de Compiler Soft y en memoria de Emilio Salgueiro (autor de Phantomas 2)*

**MEGAJUEGO**

Programado por: Na-th-an. Música: Beyker, WYZ.
Ayuda en ASM: Iforeve. Testers: TBrazil & Konamito
Tipo: Arcade. Memoria: 128k
Descargable desde la web
http://cezcgs.computeremuzone.com




Durante incontables siglos la galaxia se ha visto sometida al poder, totalmente encubierto y maquiavélico, de una extraña y misteriosísima civilización. Todo el mundo presuponía que se encontraban en algún lugar de la Nebulosa de Andrómeda pero, la verdad, solo eran rumores y absolutamente nada parecía concluyente. El poder de esa misteriosa civilización se dejaba notar a todos los niveles: políticos, sociales, etc.... nada ni nadie, ninguna variable, escapaba a su control, nada excepto Phantomas.

Phantomas, un curioso androide de cerebro positrónico, pronto pudo descubrir ciertas cosas que helaron sus fríos, de por si, circuitos: sin saberlo había formado parte de todo ese grandísimo plan de dominio interestelar, por lo visto él y todos sus "hermanos" androides se encargaban, durante siglos, de hacer el trabajo sucio para esos seres. Pero por algún azar del destino (mientras se hallaba recluido en el asteroide Bassard), Phantomas sufrió cambios increíbles, cambios que solo suceden una entre un millón de posibilidades y, hoy por hoy, es un androide completamente independiente. En definitiva: un ser con una vida y conciencia individual que lo acercan a lo que podría ser un ser humano.

Al descubrir, nuestro protagonista, la vileza de sus "padres" (por llamarlos de algún modo) sintió que debía enfrentarse a ellos y, de algún modo, conseguir respuestas tan transcendentales para él como ¿por qué era distinto a los demás? ¿Por qué él y no los demás androides?. Para empezar sabía donde, quizás, podría encontrar respuestas a esas preguntas y ese lugar no era otro que donde empezó todo: la Factoría de Robots Saqueadores.

Las cosas no eran tan sencillas pero Phantomas sabía que, si armaba suficiente ruido, sus creadores regresarían o, por lo menos, sabrían de su presencia. ¿Qué mejor manera de hacerlo que destruir la factoría? de ese modo llamaría su atención y, de paso, borraría ese mal de la faz de la Galaxia.

Pero ¿cómo puede destruir la factoría un solo androide?...... la tarea no sería nada fácil pero Phantomas sabía detalles técnicos sumamente importantes: En el edificio se encuentran diez dispositivos de auto-destrucción (en forma de cerrojo) que necesitan diez llaves para ser activados (sin duda un mecanismo para hacer desaparecer algo cuando no interesa que sea conocido pero que, en este caso, Phantomas bien podría usar en su beneficio). Una vez activado el mecanismo, todo ser vivo o androide que quisiera sobrevivir, tendría 30 segundos para salir del recinto... ¿logrará Phantomas la victoria? ¿Encontrará las respuestas que tanto busca?.

Ahí es donde nosotros tomamos el manto del carismático ladrón Phantomas, en una misión interplanetaria en la que nos introduce Na_th_an, su autor. La trama nos sitúa justo después de los acontecimientos acontecidos en Phantomas 3 (juego en desarrollo por CEZGS para PC y del que tendréis más noticias en su preciso momento). En este caso nos hayamos frente a lo que podría considerarse la continuación de la famosa saga Phantomas y nos devuelve al personaje a lo que es su salsa, en un juego de plataformas a la vieja usanza que tanto nos gustan a los Spectrumeros de pro.

Como os he comentado anteriormente el juego consiste en encontrar diez llaves (Keys) con las que activar/abrir diez cerrojos (Bolts), dichos elementos (expresados en la parte superior de la pantalla) se hayan dispersos por la factoría de una forma completamente aleatoria y tendremos que buscarlos. A su vez deberemos esquivar multitud de androides, robots enemigos y extraños aparatos que nos restaran, si nos tocan, nuestra muy valiosa y preciada energía. Para superar las diversas plataformas, Phantomas, está dotado de dos modos de propulsión/salto de enorme utilidad: un salto corto (pero de larga distancia) y otro alto (pero más corto) que nos permitirá llegar a zonas más altas e inaccesibles.

Phantomas Saga: Infinity nos recupera y recuerda a ese tipo de juego plataformero que tanto nos gusta, con esas reminiscencias a clásicos como Jet Set Willy, Dynamite Dan, Manic Miner o los propios Phantomas, pero transportado a la actualidad (ya que el juego ha sido creado y presentado este 2006, en primicia, para el MadriSX 06)



A nivel gráfico el programa se nos muestra bastante vistoso, con una variedad de elementos, fondos, plataformas y personajes enemigos bastante notable. El uso del color es bastante agradable, dotando las pantallas de una agradable sensación de vistosidad sin caer en lo barroco y sobrecargado.

Las dos melodías que amenizan el programa hacen un buen uso del chip sonoro de los 128k, siendo suficientemente movidas para dar esa sensación de aventura, de acción y movimiento que necesita el programa. Los FX también aportan su granito, siendo más que efectivos en su labor. Por desgracia en 48k es completamente mudo aunque, al menos, funciona correctamente.




En cuanto al movimiento nada que reprochar, Phantomas reacciona perfectamente al teclado y con velocidad. El tener dos teclas de salto (alto y largo) hace que pronto nos tengamos que familiarizar con ellas, puesto que habrá momentos en que nos será imprescindible cuando saber usar una u otra.

La dificultad del programa es suficientemente alta para no desanimar pero, a su vez, puede llevarnos unas cuantas horas o dias (dependiendo de la pericia del jugador) superarlo. Como podéis observar algunos enemigos están puestos que parecen difíciles de superar y, a veces, lo son.... pero, lo que debéis aprender es a perder la menor energía posible en cada momento.... digamos que no es aconsejable obsesionarse con superar un enemigo sin perder energía cuando, a lo mejor, es preferible perder muy poca de esa energía pasándolo deprisa (en especial con el salto largo y rápido). Tened en cuenta, además, que al coger llaves o cerrojos nuestra energía se ve recuperada un poco y ese daño es, por tanto, mínimo o anulado. La energía inicial está bastante ajustada y la jugabilidad es bastante alta. Otro elemento a tener en cuenta es que los cerrojos y llaves cambian de lugar de una partida a otra, esto hace que jugando varias partidas ninguna sea al 100% igual.

Como recomendación un detalle: al coger la última llave y usarla con el último cerrojo se inicia la cuenta atrás de.... ¡30 segundos! os recomiendo, encarecidamente, que reservéis la ultima llave y cerrojo lo más cerca posible de la pantalla inicial (que es la salida de la fábrica), el mapeado está perfectamente diseñado para que podáis regresar y revisar zonas ya vistas, sino lo hacéis y os hayáis muy lejos de la salida (cuando inicie la cuenta atrás) ¡que dios os pille confesados!

Podemos decir que Phantomas tiene lo esencial para disfrutar en un juego arcade de plataformas: variedad de enemigos en pantalla con movimientos prefijados a distintas velocidades, alturas, etc... variedad de plataformas en las que usar los dos tipos de salto diferentes, alguna que otra zona trampa, etc... tiene ese gusto a juego de Spectrum que tanto nos gusta, no es una conversión, pero tiene ese sabor 100% Spectrum. Se le podría achacar que el juego no sea muy largo de terminar (se hace de un tirón unos 20 minutos o un poco más), aunque hemos de tener en cuenta que el mapeado no es especialmente grande

En definitiva, Phantomas Infinity, es un gran programa y nos muestra cómo su autor, Na_th_an (creador de Moggy), no hace más que progresar en sus trabajos y pone, cada vez, el listón un poco alto.

VALORACION: ★★★★★ (8'5)

**TBrazil**

# DRAGON NINJA

## Imagine/Ocean, 1988

Programado por: Paul Owens
Gráficos por: Mark Jones
Música: Jonathan Dunn
Tipo: Arcade
Memoria: 48/128 K. Descargable desde W. O. S.




Dragon Ninja es la conversión de una máquina recreativa de Data East que tuvo bastantes adeptos en los salones de videojuegos. En ella manejamos a uno de los dos hermanos guerreros que tienen que rescatar al presidente de los Estados Unidos, secuestrado por los Bad Dudes (osea la banda de enemigos a la que nos enfrentamos).

El desarrollo de este arcade tanto en máquina recreativa como en el Spectrum, consiste en ir avanzando eliminando a los ninjas y mujeres-ninja que nos salen al paso, hasta que llegamos al final de fase en donde nos espera un enemigo especial, más duro de eliminar y más peligroso.Si analizamos el desarrollo y objetivo del juego vemos que es nada novedoso y que se puede ver en numerosos programas. Explicando un poco más detalladamente el juego hay que decir que tenemos varias fases que se desarrollan linealmente, en donde nuestro personaje puede

avanzar tan solamente hacia delante, tanto en el nivel superior de la pantalla como en el inferior, ya que mediante un grácil salto podremos bajar y subir de nivel en la pantalla. A cada paso que damos aparecen varios Ninjas dispuestos a golpearnos, asi como mujeres muy agresivas, pero ambos pueden eliminarse mediante un simple puñetazo o patada. Así hasta que llegamos al final de cada nivel donde nos esperan los enemigos finales, que son desde un Tipo gordo que escupe fuego, un Ninja que se multiplica por varios cada vez que lo matamos, un loco con una vara de hierro,etc., hasta llegar al mismísimo Dragon Ninja. Para defendernos y acabar con los Bad Dudes, nuestro Ninja callejero puede dar patadas, puñetazos, patadas hacia atras, patada agachado, puñetazo agachado y patada voladora cuando saltamos hacia delante. También puede recoger un puñal y otros ítems de ayuda como energía extra o un reloj que nos devolverá el tiempo ya consumido. Como golpe especial, si dejamos pulsado el botón de disparo por dos segundos, nuestro Ninja soltará un puñetazo especial que resta más energía de la normal a nuestros enemigos.

Si realizamos un análisis del apartado técnico del juego veremos que en casi todos los apartados el programa se situa en un nivel aceptable pero no muy alto. Los gráficos en general no decepcionan, los sprites tienen un nivel decente, escenarios nada espectaculares aunque resultones y con cierta variedad. Pero, eso si, todos los gráficos son monocromos, negros y blancos, y solo se ve cierto color en el menu de vidas y tiempo. El personaje se mueve sin problemas, obedece al teclado con bastante rapidez, aunque hay una cierta lentitud en el juego, especialmente cuando hay varios enemigos en pantalla y empiezan a golpearnos, entonces nuestro personaje queda en shock por algún tiempo, siendo un poco desesperante a veces, incluso llegando a costarnos una vida. El sonido en 128 K presenta una melodía tipo oriental bien conseguida y que se te mete en la cabeza después de haberla oido unas cuantas veces, aunque también puede resultar un poco cansina al escucharla demasiado.




La dificultad está bastante bien graduada y no es nunca demasiada, así que a cada partida que jugamos iremos avanzando un poco más. Lo más difícil llega al final, cuando nos enfrentamos en la última fase a todos los enemigos finales de cada una de los niveles anteriores, terminando con Dragon Ninja, posiblemente el enemigo más complicado de eliminar. Sin embargo lo que nos hará más difícil este nivel es el limitado tiempo que poseemos. En resumen no se puede decir que el juego esté dejado en el apartado técnico, aunque quizás se podía haber conseguido un poco más de agilidad en el personaje y en el desarrollo del juego, sobre todo teniendo en cuenta como era éste en su versión de máquina recreativa.

Habiendo jugado bastante a esta conversión de Imagine, puedo decir que es un juego que posiblemente se haya quedado a medias, ya que la gente esperaba bastante de Ocean, (que encargó la conversión a Imagine) que finalmente optó por un juego ligeramente diferente a la version Coin Up, pero que aún así es lo bastante adictivo y enganchante como para jugar unas cuantas veces, ya que una vez cogido el truco al desarrollo del juego y a los movimientos de nuestro personaje nos veremos obligados a intentar avanzar hasta el final. Se puede decir que no es un mal juego, que tampoco es un gran juego, simplemente que es un juego entretenido, jugable, bastante aceptable en sus apartados técnicos pero que posiblemente se podía haber conseguido algo más.

VALORACION: ★★★★★ (7)

**Iván Sánchez**

# PHEENIX

## Megadodo Soft, 1983

**Programado por M. W. Ward**
**Tipo: Arcade (shoot'em-up)**
**Memoria : 48K.**
**Descargable desde W.O.S.**




De entre los muchos juegos que se realizaron durante la época dorada del ZX Spectrum, me he querido fijar en uno, muy especial, en este "Pheenix", adaptación del clásico coin-op de Amstar/Centuri "Phoenix" y que fue publicado en 1983 por una muy efímera casa de software, aunque tendría su reedición en años posteriores a cargo de Alternative Software, en parte por algunas cualidades.

Este juego en cuestión nos pone a los mandos de una nave que tiene que impedir la invasión de unos pájaros biomecánicos comandados por un destructor Phoenix de grandes dimensiones, del que parten las aves con el fin de destruir la Tierra. El ataque se sucederá en oleadas y para ello, la nave ha de destruir cada una de estas hordas, sin excepción, para acabar enfrentándose a la nave nodriza con

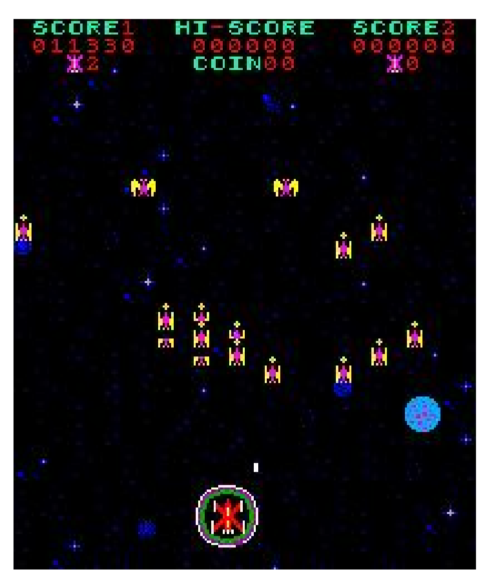
el alien comandante, al que habrá de disparar sin cesar hasta que estalle en mil pedazos.



La concepción del juego es simple, pero efectista y los gráficos se mueven lo bastante rápido como para tener idea de la dificultad (no excesiva, no obstante) para acertar de lleno nuestros disparos contra los atacantes. Las aves Phoenix pueden moverse en todas direcciones y atacarnos cuando menos lo esperamos. Si reaccionamos, podemos bien esquivarlos o usar nuestro escudo protector. No podremos volver a usar el escudo hasta pasado unos segundos, y ese tiempo es vital para seguir con nuestra misión.

El sonido es algo que no se tiene mucho en cuenta para un juego realizado en 1983. Cuenta con los típicos efectos SFX de un matamarcianos y son correctos, sin más.

En cuestión de movimientos, son igualmente correctos y existe una cierta brusquedad en las fases de los huevos, y los pájaros que surgen de los mismos no tienen esa gracia para volar como la tendrían un albatros o un cisne... al verlos moverse, uno se da cuenta de lo torpes que son. Sin embargo, también los bichos tienen su corazoncito... en el punto más céntrico de su cuerpo a donde acertarles de lleno. No son nada del otro mundo...



Versión coin-op original

Y ¿dificultad? No hay mucha dificultad para acabar una fase entera, desde el comienzo hasta la etapa de la nave nodriza, si bien en esta última hay que tener mucho cuidado con los disparos procedentes de ella. Si uno tiene la suficiente destreza, puede llegar a repetir decenas de veces el juego conservando sus vidas. Ahora bien, eso no quiere decir que "Pheenix" resulte ser un petardo, en el buen sentido de la palabra. Es ciertamente entretenido y te hace pasar un buen rato, pero la adición puede resentirse ciertamente si nos habituamos enseguida a su mecánica. Es como pensar que el juego deja de ser impredecible en su forma y en la práctica. Aún asi, vale la pena intentar echar una partida a esta joya de la programación, aunque sea de vez en cuando para recordar viejos momentos.

VALORACION: ★★★★★ (6'5)

**RDisky**

---

# ALIEN 99

## True Video, 2005

Programado por: True Video (programa) y Mk2 (Sonido y efectos Fx)
Tipo: Arcade
Memoria: 48k/128k
Descargable desde la web http://usuaris.tinet.org/jpm/




En las noticias lo decían, todo era caos en nuestro planeta, los invasores ya han llegado y se han cumplido las peores profecías... mirad lo que sale en la TV: ¡Alerta Alienígena! Fuerzas hostiles, de una galaxia remota, han lanzado un ataque a gran escala sobre nuestro planeta. Afortunadamente, el presidente ha enviado un escuadrón de fuerzas de edite para interceptarlos. Recemos por ellos, nuestras vidas están en sus manos.



Así comienza este juego y seguro que más de uno de vosotros pensareis: Pufff.... otro juego de naves, otro mata marcianos de los de siempre...... pero, sorprendentemente, os equivocaréis. True Video ha ideado un juego sumamente original, completamente inédito (si no me equivoco) en nuestra máquina, tanto en planteamiento como en presentación en pantalla.

Para empezar en pantalla está divida en tres partes, en las que podemos observar un número (en la parte central

izquierda de la pantalla) que podemos rotar/girar, de forma cíclica, pulsando arriba o abajo: los números van del 1 al 9 y, en vez del diez, aparece una especie de "N" minúscula (estos números vienen a ser nuestro caza, nuestra nave). Por la parte central derecha de la pantalla vemos que nos irán apareciendo y aproximando números aleatorios que también van del 1 a la "N" (vienen a ser los invasores), si el número que nosotros tenemos coincide con cualquier de los que se nos aproximan los eliminaremos disparando, limpiando de este modo un poco la pantalla. Muy importante; debemos tener otro detalle en cuenta: si fallamos y disparamos con un numero que NO hay en pantalla, nuestra nave parpadeará y perderemos unos segundos muy valiosos sin poder disparar, acercándose peligrosamente nuestros enemigos... No dispares por disparar, puede costarte muy caro. Por desgracia, aunque elimines unos cuantos invasores, seguirán aproximándose más números hasta que, finalmente, logremos eliminar la oleada por completo. Tras eso, pasaremos a la siguiente oleada/fase.

En las siguientes fases la cosa se complica, los enemigos también aparecerán, además de por la parte central, por la parte superior o inferior de la pantalla (o todas a la vez) con lo cual tenemos que estar muy atentos a todos los números que veamos en pantalla ¡un ataque en toda regla!. Afortunadamente, las fuerzas aliadas, saben de estos ataques tan duros y nos enviarán, a partir de la tercera oleada, armamento pesado que solo podremos activar de la siguiente manera: en la parte superior de la pantalla veremos aparecer una pequeña nave que pasará de derecha a izquierda, cuando la nave se halle en la parte superior izquierda de la pantalla (sobre nosotros) dejará caer ese armamento en forma de "N" (minúscula). En ese preciso momento, si estamos justamente rotando y nuestro número está en la "N" cogeremos el power-up (armamento pesado) que, si lo activamos disparando con el disparo especial, pondrá números en los tres tercios de pantalla. números que también giraremos/rotaremos en pantalla, de igual forma que nuestra nave, y que eliminarán todos los números invasores en pantalla. ¡Sensacional! Por desgracia será temporal.... tendremos que esperar a que nos envíen más ayudas los jefazos.

Tras diversas oleadas, llegaremos a fases de bonus en las que podremos obtener valiosos puntos. Pensad que con 50000 obtendremos vida extra ¡un premio muy útil!. En estas fases de bonus que nuestros enemigos lleguen a donde estamos nosotros no significa, para nada, nuestra eliminación ¡menos mal!. Este es, básicamente, el desarrollo de este originalísimo programa que, como veis, se sale de lo normalmente visto hasta ahora en un Spectrum. Por lo que comenta su autor la idea le surgió de unas antiguas calculadoras científicas (que usaba en EGB) pero que él ha adaptado, convenientemente, a nuestra máquina. La verdad es que es una idea "sencilla", pero a la vez ¿a quien se le puede ocurrir algo así? Tiene su mérito....

Gráficamente, el juego no usa los típicos gráficos de siempre, ¡sino que usa los atributos del Spectrum! Algo realmente curioso y que no suele ser tónica habitual en nuestra máquina. True Video nos demuestra que sin los típicos gráficos también se pueden hacer juegos divertidos. Los cuadradillos que salen en pantalla de izquierda a derecha, a gran velocidad, dan sensación de movimiento y velocidad.



Mk2 ha realizado el sonido del programa, unos efectos sonoros que te meten de lleno en la invasión y que consiguen plenamente su efecto: poner un tanto nervioso al jugador... Sientes la invasión en tus carnes. Esperemos que sea el primero de muchos más trabajos y colaboraciones del gran Mk2. ¿Qué decir del movimiento?... Los números giran perfectamente a nuestras órdenes, el efecto de movimiento en la pantalla (con los cuadraditos pasando) está logrado. Por cierto, el teclado es completamente redefinible desde el menú, que también rezuma originalidad.

En cuanto a dificultad, al principio, es fácil ya que la velocidad en que se nos aproximan los enemigos no es muy alta. Más tarde el tema se acelera y en niveles superiores padeceréis la presión en vuestras carnes (eso sin contar con que las oleadas vendrán desde las tres zonas de la pantalla). La dificultad, por tanto, es progresiva y, sinceramente, no es un juego que os pasaréis enseguida ¡A sufrir toca!

En resumen, el juego te incita a hacer otra partida, y otra, y otra... para qué negarlo; en fases superiores te pondrá de los nervios. Pero esa dificultad también hará que te piques con él e intentes llegar un poco más allá. El juego, como ya os he comentado, destaca por lo original de la idea (conceptual y abstracta) y de su presentación en pantalla... Si esa presentación no te repele, por que te parezca demasiado "simple", estás ante un juego divertido y que te enganchará.

VALORACION: ★★★★★ (8)

**TBrazil**

# VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA (TOPO SOFT, 1989)

## MEGAJUEGO

Programado por: Carlos Arias y Rafayo Gómez.
Gráficos por: Alfonso Fernández Borro.
Música: T P M.
Tipo: Puzzle-Videoaventura-Arcade
Memoria: 128/48 K. Descargable desde W.o.S y SPA2



Probablemente el proyecto más ambicioso que ninguna compañía española intentó realizar para los ordenadores de 8 bits. Uno de los videojuegos que más expectación creó antes de ser lanzado, y en el que, según se nos informó, se invirtieron muchos esfuerzos y recursos. Basado en una de las novelas más conocidas de Julio Verne, el juego cogió prestado el nombre del libro e intentó llevar al ordenador tres de los más importantes momentos de la historia narrada por Verne : el descubrimiento del mapa que llevará a nuestros protagonistas a iniciar la aventura, el viaje por el interior de la gruta mientras se adentran hacia el centro de la tierra y la huida hacia el exterior atravesando una selva repleta de dinosaurios que sobrevivieron en el tiempo gracias al microclima existente en esa región inexplorada del interior de la Tierra.

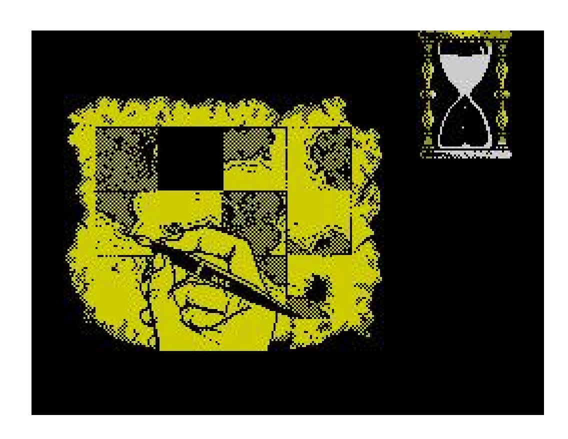
Una vez que comenzamos la aventura, vemos una secuencia animada en donde se ve como el Profesor sale de la biblioteca con varios libros (en donde encontrará el mapa) dirigiéndose hacia su casa en donde se sienta e intenta rehacer el mapa, que se encontraba roto en varios pedazos. Entonces, esta fase en que consiste?, pues en un puzzle en el que debemos colocar todas las partes del mapa correctamente para conocer la situación exacta de la entrada de la gruta. El puzzle es del tipo "mover la pieza en blanco" (o en negro, como prefirais), haciendo que el resto de las piezas se vayan desplazando y colocando en su sitio.

Éste es uno de los puntos más criticados del programa, ya que comenzar la aventura con este tipo de fase te dejaba un poco...frio, y seguramente hubiera sido mucho mejor empezar con algo más de acción, con algo menos limitado. Y hay que decir que el puzzle es algo difícil, (aunque tengo que decir que nunca me gustaron mucho los puzzles, y menos los de este tipo). Sin embargo tuvimos la suerte de que enseguida salieron las claves de los siguientes niveles en varias revistas, por lo que la gente que se encontraba desesperadamente anclada en esta fase pudo pasar a las siguientes, mucho más divertidas.

En la segunda fase los 3 protagonistas ya se encuentran en la cueva, en lo que se trata de una video-aventura en toda regla, ya que el elemento arcade aún existe pero está un poco en segundo plano. El profesor, Axel y Grauben deben recorrer la interminable caverna, que cuenta con muchísimas localizaciones, superando varios problemas y criaturas que aparecen, tales como los murciélagos gigantes, las nubes de gas grisú, arañas gigantes, chorros de aguas termales, lagos de lava, el monstruo del lago, y posibles caidas al vacio. Estamos delante de una fase bastante bien conseguida, con una muy buena ambientación, en la que debemos alternar el control de los personajes, ya que cada uno tiene características únicas y necesarias para resolver el nivel. El profesor posee una pistola, Axel posee una pistola tambien y además es el más atlético por lo que se cansa menos, y Grauben posee la cantimplora, básica pues recupera la energía de todos los personajes que se encuentran en la misma pantalla. Por tanto el saber combinar las cualidades de los 3 personajes es esencial a la hora de culminar la fase. El mapeado de este nivel es enorme y la existencia de un mapa en la parte inferior de la pantalla nos ayuda bastante a no perdernos, y a ir explorando poco a poco. En el tercer, y último nivel, la acción se transforma en un arcade lineal, en el que debemos recorrer desde el final de la gruta hasta el final de la jungla, en la que seremos atacados por Tyranosaurus Rex, Tigres dientes de sable, Stegosaurios y Pterodáctilos. En esta ocasión estamos, como ya dijimos, ante un arcade puro y duro, en donde debemos matar o evitar a los dinosaurios que nos acosan. Para ello, el profesor Linderbroke y Axel poseen una lanza para atacar a los dinosaurios (aunque a veces será mejor evitarlos o esquivarlos). La única que no posee arma es Grauben, que por tanto deberá ir con más cuidado.

Estamos hablando de un juego muy completo a nivel técnico. Los gráficos son de bastante calidad en las tres fases ; en la primera incluso podemos disfrutar de una pequeña intro, en donde se ve al profesor salir de la biblioteca, recorrer las calles de Londres y llegar a su casa, donde en su sofá descubre el mapa. Esta intro, aunque no muy larga, tiene mucho colorido y unos gráficos de nivel. Una vez el profesor descubre el mapa, la pantalla nos muestra las partes del mapa estilo puzzle, y una mano gigantesca, que es la del profesor intentando colocar las piezas en orden. También, a pesar de ser una fase no muy susceptible de tener gráficos complicados (ya que es un simple puzzle), el tratamiento es muy bueno, y tanto el tablero como la mano estan muy conseguidas y reales. En la segunda fase, el escenario cambia completamente, y ahora estamos dentro de la cueva, y la ambientación conseguida hay que decir que

es muy buena, especialmente por los gráficos, que ahora si presentan bastante más colorido (muy buena elección de los colores) y son, más típicos, ya que ahora están representados los 3 personajes como 3 sprites de tamaño medio, bien animados y con cierto detalle.



Los escenarios son bastante variados y el entorno gráfico representa muy bien el ambiente de una gruta, donde hay emanaciones de gases, rios de lava, lagos subterráneos, etc. También los habitantes de la gruta están bien conseguidos, especialmente la araña gigante y el monstruo del lago. Ya en la tercera fase, nuestros personajes encogen un poco, pero hay que tener en cuenta que ahora estamos rodeados de dinosaurios, que sí poseen un tamaño considerable y un conseguido bastante bueno, especialmente el Tyranosaurus Rex. Aunque eso sí, ahora los gráficos vuelven a ser monocromos; se sacrifican los colores quizás para mantener la agilidad de los personajes, ya que en este nivel aparecen más elementos en pantalla al mismo tiempo. Aún así la ambientación de esta tercera fase tambien está muy bien, y en cada pantalla aparece como fondo la vegetación selvática típica de una jungla prehistórica.

En cuanto los movimientos, no hay que poner ninguna pega, pues en las tres fases la respuesta al teclado es bastante buena, incluso cuando aparecen muchos sprites en pantalla (aunque sí se aprecia una pequeñísima ralentización). El sonido quizás sea algo más discreto, ya que la melodía que aparece en el menú no pasa de lo normal (tampoco se puede decir que sea mala), y los efectos sonoros durante el juego son algo limitados y sosillos, ya que sólo se escucha algo cuando disparamos, cuando matamos a un enemigo, cuando nos están quitando energía o cuando nos matan. Y tampoco se puede decir que sean fuera de lo normal, típicos más bien.

En resumen no se puede decir otra cosa que estamos delante de un juego bastante bueno, ya que posee 3 fases muy diferentes entre sí, un puzle, una videoaventura y un arcade, y todas ellas poseen un nivel de notable alto individualmente. Aunque quizás, como dijimos, se podía haber pospuesto la fase de puzle a un momento posterior dentro del juego y haber comenzado con otro tipo de nivel. También el saber, a través de uno de los grafistas del juego, que habia dos fases más en preparación para Spectrum (que sí aparecieron en otros sistemas) nos hace quedarnos un poco con la miel en los labios y preguntarnos, si se hubiera sacado el juego completo, hubiera sido el mejor programa español nunca lanzado para Spectrum?

VALORACIÓN: ★★★★★ (8)

**Iván Sánchez**

---

# GHOSTS 'N' GOBLINS

## Elite-Capcom, 1986

Programa y gráficos: Keith Burkhill.
Tipo: Arcade fantasmal.
Memoria: 48/128k.
**Denegada su distribución por Capcom.**




Estaba jugando últimamente, a través del MAME, con uno de esos arcade clásicos donde los haya, el "Ghosts 'N Goblins" de Capcom que me puse poco después a jugar con su versión para el ZX Spectrum, para poder realizar este comentario, aunque ya había echado unas cuantas partidas en el ordenador de Sinclair no sé cuántas veces que he perdido la cuenta...

El jugador toma el papel del caballero Sir Arthur, que contempla con horror cómo es secuestrada a su amada, la Princesa Guinevere, por el rey Goblin, y llevada a lo más profundo del Reino de la Oscuridad, hasta la fortaleza del malvado rey. Arthur debe ir raudo a su rescate con los medios de que dispone: su armadura y una lanza en ristre.

Al comienzo, deberá cruzar un cementerio plagado de zombies que saldrán a su encuentro a atacarlo, así como plantas carnívoras y cuervos. En su camino se enfrentará a una arpía que le impedirá atravesar un rio. A partir de este punto, los enemigos con los que se irá tropezando serán cada vez más peligrosos y numerosos, incluyendo goblins variopintos, murciélagos y trolls de gran tamaño. Además de valentía, necesitará mucha suerte.

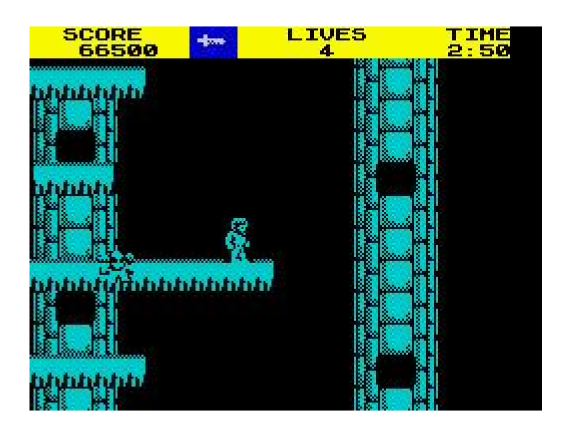
Sir Arthur puede, con algo de fortuna, recoger distintas armas a lo largo del juego, matando a los mosntruos que lleven consigo una especie de caldera, así como objetos similares que te concederán puntos extra. De todas las armas que puede recoger, es preferible evitar la antorcha, dada sus limitaciones, y buscar incansablemente la espada, la cual es más ligera que la lanza con la que contamos al inicio del juego y más mortífera. Pero si, por cualquier motivo, se hiciera con la antorcha, deberá permanecer el mayor tiempo posible para intentar encontrar otra arma mejor, pero lo más importante es que se haga dentro del tiempo marcado para el nivel en que se encuentre, sacrificando, si fuera necesario del todo, una de sus nueve vidas.

En total hay tres niveles con varias fases cada una, frente a los seis de la máquina original, con sus respectivos "bosses" de final de fase, y en algunos de ellos podemos incluso movernos en las ocho direcciones posibles, saltando y subiendo de plataforma en plataforma, de desnivel en desnivel y atravesando incontables abismos, hasta llegar a la fortaleza y liberar a la princesa Guinevere.




En el apartado técnico, no hay mucho que criticar, si bien la conversión no respeta bastante el espíritu y el desarrollo general de la recreativa de la cual procede. Los gráficos, quitando algún pero, son bastante correctos y el de nuestro caballero bastante resultón, aunque luego en paños menores no le veamos gracia alguna. J La pantalla de presentación, mientras se carga el programa, es sobria y sin grandes cualidades. Por el contrario, la pantalla principal, el menú de opciones, se limita a unos sencillos mensajes de texto; bastante pobre. Nos movemos en un scroll multidireccional excelente; y en las fases donde existen series de plataformas hacia arriba y abajo, se nota mucho más la gran labor de su programador, que fuera igualmente responsable del código de otros juegos emblemáticos de la compañía Elite: "Commando" y "Space Harrier".

A nivel sonoro, no es realmente abundante, ni siquiera una "dulce" melodía al comenzar. Tan solo unos cuantos "bleeps" en cuanto matamos a los amigos del averno, o al recoger objetos, lo que no dice mucho en su favor. Por otra parte, está también la dificultad, más que notable sobre todo a partir del segundo nivel, en la fase del palacio de hielo con los murciélagos y plantas carnívoras, que es bastante costoso de atravesar. Y lo que viene después, mejor ni lo cuento... pero es necesario seguir adelante con nuestra misión, por mucho que las circunstancias nos obliguen continuamente a retroceder.




Al final, con mucho alarde de habilidad y paciencia, se puede conseguir atravesar, sobre todo con esfuerzo y tesón, todos los niveles, acabando con el mayor número de monstruos que te sea posible y llegando a tu objetivo final. Os aseguro que no es tarea fácil desde el comienzo. Una vez lo hayas conseguido, te encontrarás con un mensaje de felicitación y a volver de nuevo al principio. C'est la vie...

VALORACION: ★★★★★ (7)

**RDisky**

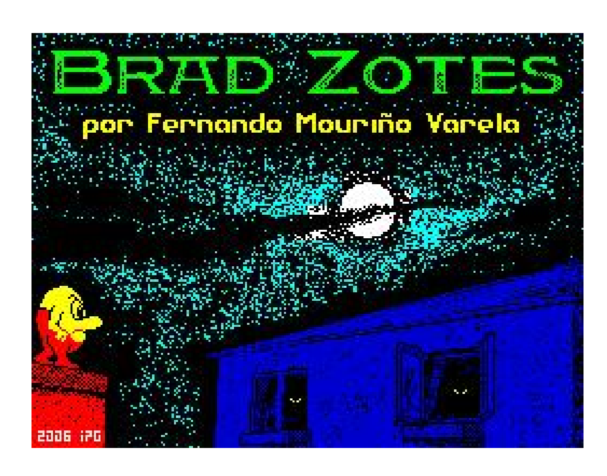


Versión coin-op original

# BRAD ZOTES

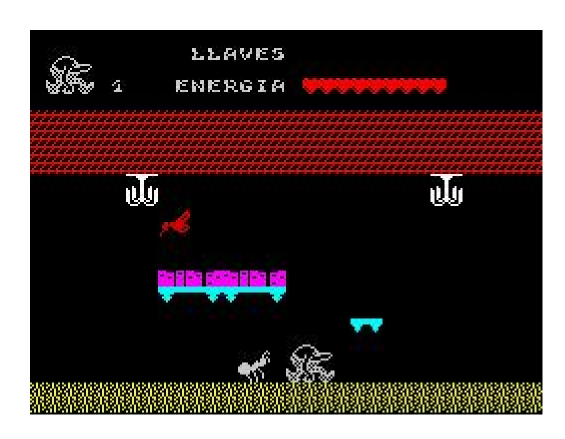
## Microhobby, 1988

Programa: Fernando Mouriño Varela
Gráficos: Alberto y Carlos
Tipo: Arcade plataformas
Memoria: 48K
Descargable desde la web ZXSF




Brad Zotes es un chico que un buen día es asaltado por unos maleantes a plena luz del día en la calle. Como no bastaba con robarle, le dieron de tortas hasta dejarlo malherido e inconsciente en un callejón cercano.

Al recuperar el sentido, Brad sintió deseos de vengarse de aquel ultraje y buscó intensamente el paradero de sus atacantes hasta dar con el lugar en donde suelen reunirse para intentar recuperar aquello que le fue sustraido. El sitio no era precisamente la mansión de Falcon Crest, pero era un edificio grande con muchas ventanas y el único punto por el que podía traspasar al interior, sin ser visto, era una gran chimenea en el tejado. Una vez arriba, comenzaba para Brad la aventura...




Estamos ante un claro juego arcade de plataformas donde cuenta sobre todo nuestra habilidad con la tecla de salto. Al entrar en la casa, nos encontraremos de todo un poco: muchos bichos y objetos que nos van a dificultar nuestra capacidad y libertad de movimientos. Además, la disposición de algunas plataformas nos va a obligar a acometer saltos muy ajustados, procurando no perder energía al contacto con los objetos móviles que se encuentren pululando en ellas, algo a todas luces bastante complicado de hacer.

En algunas pantallas podremos reponer vidas recogiendo a nuestro “alter-ego”, en ocasiones en lugares poco accesibles, pero el consumo de energía va a poner a prueba sobre todo nuestra paciencia para localizar al próximo “yo” antes de que se acabe la partida.

Nos ponemos en la piel de Brad Zotes, en este juego que tuve el placer (o bien podría decir “insufrible placer”) de teclear de la revista Microhobby y que, después de resolver un pequeño problema de cierto orden, ya se encuentra alojada en mi página web y a vuestra total disposición:

www.microhobby.com/zxsf/descargas.htm

Para ser un programa bien largo (recordad que publicado como listado en el número 165 de la revista), se nota el buen nivel, frente a listados de C/M más cortos que suelen ser algo flojos en algunos apartados técnicos. Totalmente desarrollado en código máquina, el esfuerzo que le dediqué a copiarlo bien ha merecido la pena, pues está bastante bien realizado, si bien en el aspecto de movimientos cojea bien un poquito y en cuanto al sonido se refiere, existe una sencilla y rockera sintonía en la pantalla de opciones y algunos efectos durante el juego. Bastante discreto en este punto.

Su dificultad es más que palpable, desde la primera pantalla hasta la última, sobre todo si tenemos que evitar el contacto con los bichos de manera constante, aunque es algo inevitable en algunos momentos del juego. Os aseguro que se pierde bastante energía, e incluso vidas, las primeras veces que has de pasarte en el tejado hasta dar con la entrada al interior, a tres pantallas a la derecha.




Si eres de los que coleccionas todos los programas de Microhobby estás de enhorabuena, pues ya iba siendo hora que un buen juego que nunca había sido tecleado hasta ahora estuviera perfectamente preservado, para placet de todos.

VALORACION: ★★★★★ (7)

**RDisky**

# U. N. SQUADRON

## U. S. Gold - Capcom, 1991

Programado por: Doug Anderson.
Gráficos por: Doug Anderson.
Música: Doug Anderson.
Tipo: Shoot’em up.
Memoria : 48/128 K. **Distribución denegada.**

Capcom ha sido desde muchos años atrás una de las compañías punteras en cuanto a máquinas de salón arcade

se refiere. En su haber tiene títulos como Ghouls and Ghosts, Final Fight, Street Fighter, y muchos otros que hicieron la delicia de los amantes de las máquinas recreativas. Muchos de estos juegos tuvieron su versión para nuestro Spectrum, con muy diferentes resultados. Los hubo muy malos, los hubo malos, los hubo buenos y los hubo muy buenos como este U.N. Squadron.




La historia en sí no aporta nada nuevo al mundo del videojuego; las Naciones Unidas deben intervenir en un proceso de guerra en Oriente medio (¿os suena?), y lo hace mandando a los tres mejores pilotos de que dispone. Estos tres pilotos (bueno más bien el que vosotros escojáis) deberá superar 10 niveles para acabar con las fuerzas enemigas. En estos 10 niveles, nuestros pilotos se enfrentan con máquinas enemigas de todo tipo, desde helicópteros, aviones, tanques, minas aéreas, barcos…todos con un tamaño variable; los hay de nuestro tamaño, y los hay gigantescos, como los enemigos de final de fase. Por lo que leéis, podéis daros cuenta de que este juego ya lo hemos visto muchas veces, pero…

El nivel técnico es muy bueno. Los gráficos son de un gran nivel, ya que existe una gran variedad de naves y máquinas de guerra, con una muy buena definición gráfica. Incluso el decorado está cuidado. También tenemos varias pantallas tipo manga, como cuando elegimos al piloto, cuando el jefe nos explica la misión o cuando compramos las armas especiales. Hay que decir que se agradecen detalles como éste. En lo que respecta al color, se ha optado por niveles de dos colores, es decir negro y otro color, dependiendo de la zona que sea (desierto amarillo, océano azul, bosque verde). Probablemente esto haya sido definitivo en otro de los aspectos : el movimiento. La nave tiene un movimiento limpio, responde perfectamente a nuestras ordenes, y esto es esencial ya que esquivar tanto los disparos enemigos como a los propios aviones es fundamental en juegos de este tipo, especialmente cuando en ocasiones se juntan tantos gráficos en pantalla. Pero aunque penséis que se produce la típica ralentización cuando se sobrecarga la pantalla, la respuesta es que apenas se nota, y los movimientos de nuestra nave siguen siendo fluidos. El sonido también sigue el nivel medio de calidad, ya que tanto el menú principal, el menú de antes de empezar el juego y el propio juego tienen una melodía diferente, bastante agradables las tres, aunque tiene la peculiaridad de sonar muy muy bajo, y la verdad que es un poco extraño, pero todos los que han jugado a este juego en su versión Spectrum han comentado lo mismo.

La acción durante el juego es trepidante y está bastante bien conseguida. Debemos ir esquivando los disparos enemigos a la vez que intentamos acabar con las naves y demás adversarios que nos atacan, incluso también teniendo cuidado con algunos elementos del paisaje que nos pueden restar energía. El scroll se va moviendo suavemente hacia la derecha, a una velocidad apropiada. La cantidad de enemigos que aparecen puede no ser muy grande en los primeros niveles, pero pasa a ser ya algo más complicada en los niveles superiores, aunque hay que decir que con la rapidez de movimientos de nuestra nave, las armas que posee, las armas especiales, el autodisparo (es decir que dejamos pulsado el botón de disparo y el avión dispara continuamente) y nuestra habilidad, el juego es muy adictivo. Parece que se ha conseguido un nivel muy ajustado de dificultad, permitiendo que la jugabilidad sea máxima. A ello también contribuyen los enemigos de final de fase, que presentan un tamaño gigante, y que dan más espectacularidad al juego cuando tenemos el duelo final con ellos (aunque a veces no sean muy difíciles de eliminar).




Por tanto, aunque estamos delante de un tipo de juego muy trillado, hay elementos que lo hacen muy recomendable, como su gran nivel técnico, los detalles tipo manga, las decisiones de elegir entre 3 pilotos cuyos aviones de guerra tienen diferentes características (cada uno elige el que mejor crea que va a manejar), elegir que arma especial compramos, y su gran jugabilidad. Tengo que decir que nunca me han gustado mucho los juegos de aviones, pero éste es diferente. Una gran conversión.

VALORACION: ★★★★★ (8'5)

**Iván Sánchez**

## COLUMNS (CEZGS, 2005)

En el menú principal, el de los ángeles, pulsa las teclas I, F y O, y aparecerá algo oculto...

(Cortesía RDisky)

## POACHER (Nick Flemming)

Poke 39274,5 - Extiende nivel 1 de 0 a 5 1/2 minutos
Poke 39278,3 - Nivel 1 = 3 minutos de tiempo
Poke 39282,3 - Nivel 2 = 3 minutos of tiempo
Poke 39286,9 - N 3 = 9 min (evita al hombre púrpura)
Poke 39290,7 - N 4 = 7 min
Poke 39293,9 - N 5 = 95 min (!)
Poke 39298,3 - N 6 = 3 min
Poke 39302,9 - N 7 = 9 min
Poke 39306,4 - N 8 = 4 min
Poke 39310,6 - N 9 = 6 min
Poke 39314,3 - N 10 (3 min)
Poke 39318,3 - N 11 (3 min)
Poke 39322,2 - N 12 (2 min)
Poke 39325,3 - N 13 (32 min)
Poke 39330,2 - N 14 (2 min)
Poke 39334,5 - N 15 (5 min)

## MUTANT ANT ATTACK (Calisto Soft)

POKE 41435,0 (Vidas infinitas)

## GREBIT (Alternative Software, 1987)

POKE 38022,0 (Vidas infinitas)

## AREA 51 (Jonathan Cauldwell, 2005)

POKE 24091,Número de vidas (hasta 255)
POKE 24786,0: POKE 24787,0 (Vidas inf.)

## ZOMBIE ZOMBIE (Quicksilva, 1985)

POKE 34804,0 (Munición infinita)
POKE 36603,58 (Zombies nunca atacan)

## DRAGON NINJA (Imagine, 1988)

38918,0 (Vidas) (48k)
38683,0 (Tiempo inf.) (48k)
40585,0 : 43305,0 (Inmunidad) (48k)
41770,0 (Energía infinita)
44995,0 (Pasar fácilmente de nivel)
38928,0 (Vidas) (128k)
38746,0 (Tiempo) (128k)
39919,0 : 41776,0 (Inmunidad) (128k)



# AL RESCATE

## Mean Machines

### (Code Masters, 1992)

Visto en Your Sinclair, nº 75 (Marzo 1992)

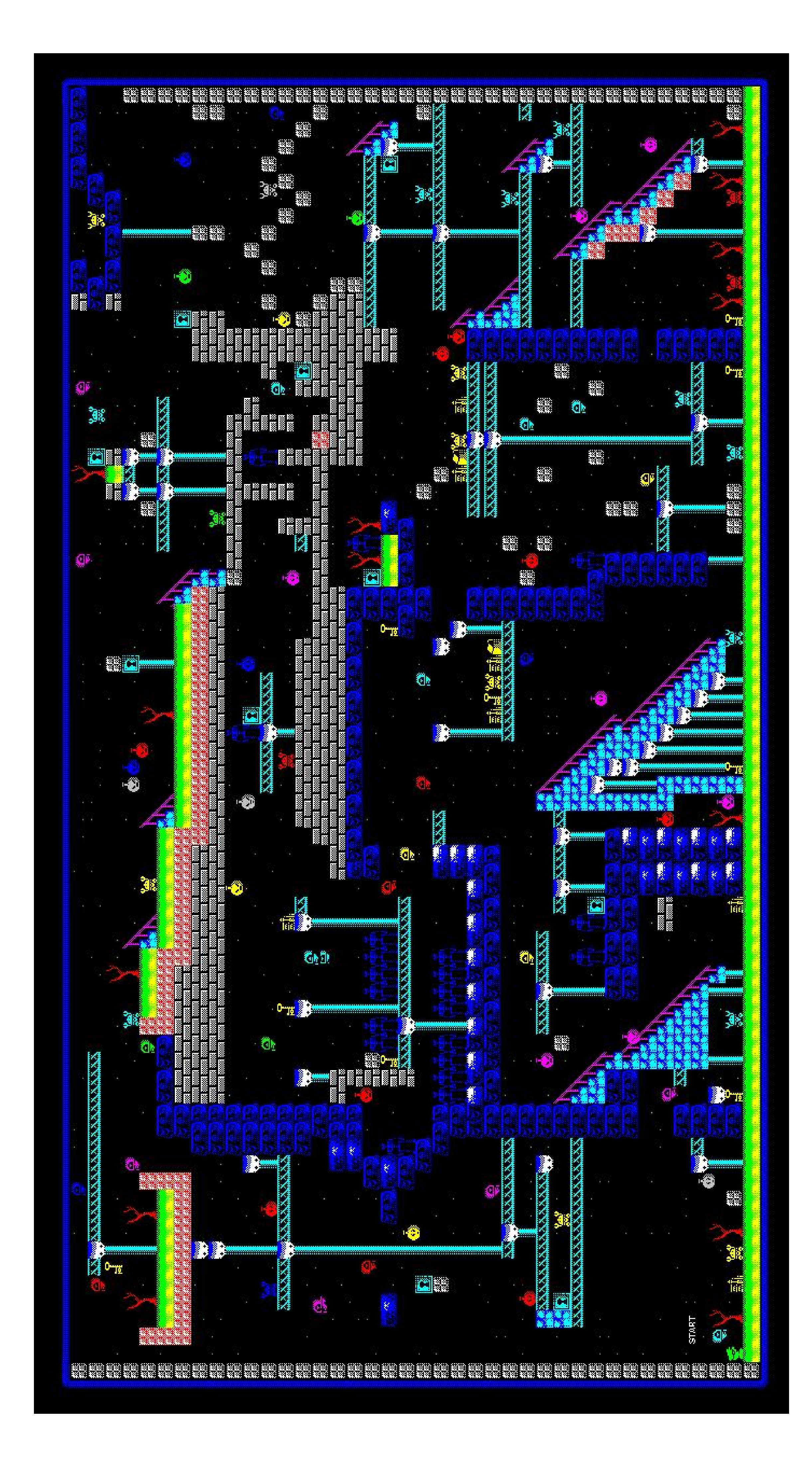
Otro misterio a resolver es este juego para el ZX Spectrum en puertas de haber sido publicado por la compañía propiedad, en aquél entonces, de los hermanos Darling, la emblemática Code Masters. Resulta curioso que se le haga una preview por parte de los avispados redactores de Your Sinclair (ver imagen adjunta) y que el juego luego no aparezca publicado más tarde en los comercios, como así ha ocurrido en otros casos comentados en esta misma sección.

Como podéis observar, el juego tenía una buena pinta. No se puede decir lo mismo si era realmente bueno como lo pintaban, sobre todo en otros aspectos del juego. Y visto lo que alcanza la vista, este "Mean Machines" sonaba a refrito de "Spy Hunter", en cuanto al estilo de juego, aunque en apariencia contara con unos gráficos más coloristas y bien diseñados.

No os sorprendáis en cuanto alguien os diga que este caso no es ni mucho menos aislado. Ha pasado numerosas veces y ocurre lo mismo en otras industrias, como la discográfica, con lanzamientos que se hacen esperar y pasan luego al baul de los recuerdos, sin que nadie se acuerde de aquellos proyectos, excepto los primeros interesados: los músicos. Sólo cabe esperar que algún día alguien le dé por tocar la flauta y, como por arte de magia, aparezcan éste y otros tantos juegos sobre los cuales muchos programadores habían depositado sus esperanzas.




"The new squashy lizard range has come in chaps. Let's go for the trade-in deal," said Rog. So the three chums leapt into their cars and screamed off to Toy 'R' Us with much gusto.




# MAPA DE PHANTOMAS SAGA "INFINITY"

## THE .TAP PROJECT

Nueva web que se une al anillo Speccy.Org y que nos trae una interesante iniciativa: su autor nos confiesa su intención de pasar muchos de los programas existentes de Sinclair a este popular formato de imagen de cinta, y en su página las podemos encontrar repleta de ellos para su descarga. No solo se preservan archivos TZX, también valen los demás, ¿no creéis?

http://biotoxin.speccy.org/index.html

## REMAKES A GO-GO

Es posible que muchos no conozcan esta web en la cual os podéis encontrar con versiones de juegos clásicos de ordenador para nuestros PC. En todo caso, conviene pasarse de vez en cuando por ella, pues siempre podremos encontrarnos alguna agradable sorpresa:

www.remakes.org

## PROYECTO SCANNER

Si habéis tenido más de una ocasión de visitar la web de mi buen amigo Chema Matas, habréis tenido la oportunidad de entrar en esta sección en la que se están almacenando y preservando diferentes publicaciones, desde revistas varias y coleccionables hasta revistas de software. Cabe destacar el esfuerzo por recuperar la obra completa de la enciclopedia "RUN" de Ingelek, así como revistas como "Input Sinclair" de la mano de Robert Perelegre.

En cuanto a revistas de software, hay unos pocos ejemplares de éstas: "48K", "Soft Para Spectrum" y "Video Spectrum".

Espero que después de haber mencionado este sitio, haya un mayor protagonismo por parte de los demás para ir subiendo cuantas más publicaciones tengan que no hayan sido aún escaneadas, mejor.

www.microhobby.com

## Jonathan Cauldwell Homepage

http://members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/index.html

La página web de uno de los pocos programadores que, después de tantos años, siguen realizando programas para el ZX Spectrum. Entrando en "Downloads" podemos hacernos con "Egghead 4", su último juego hasta la fecha. Una gozada.

## ACTUALIZACIONES

Emulador/editor **BASin** de Paul Dunn (release 13a) y las utilidades **SevenuP** v1.20 de Metalbrain y **TommyGun** 0.8.9 que hallaréis en las páginas de emuladores y utilidades, respectivamente, de World Of Spectrum.

## CURIOSIDADES DE LA RED (No sólo se vive del ZX Spectrum)

## BLOGSPOT.COM

Bajo esta denominación, y para los que les gusta bajarse música de la red, existe otra forma mucho más accesible y rápida, y sobre todo completamente **gratis**, de conseguir discos completos de cualquier tipo de música: rock progresivo, ambient, krautrock y, si buscáis bien, hasta incluso cualquier género musical. Anotad las direcciones de los siguientes blogs:

http://8daysinapril.blogspot.com Rock progresivo añejo de los años 70: curiosidades y discos entre clásicos y descatalogados.

http://lellebelle.blogspot.com Música rock en general, "garage", psicodelia, indie y mucho más.

http://therevivalblog.blogspot.com Discos antiguos y bastante curiosos.

http://groovyfab.blogspot.com Música de los 60 con grupos de la época y discos completos para descargar. A destacar la presencia de preciados cómics originales de la época (Batman, Spiderman, Marvel Comics, etc.) también descargables, en formato PDF.

http://downinthegroove.blogspot.com Blog con rarezas de los Beatles y determinados artículos.

http://agamenonprogrock.blogspot.com Al igual que el blog “8 Days In April”, contiene discos de rock progresivo entre clásicos y rarezas, tanto del Reino Unido como de otros paises donde este movimiento ha tenido especial trascendencia (Alemania, Italia, Suecia, etc.)

http://lagrimapsicodelica.blogspot.com
“LAGRIMA PSICODELICA” Blog en portugués, con álbumes completos de rock de muchos grupos y solistas emblemáticos, donde cabe encontrar discos de Jimi Hendrix, entre otros.

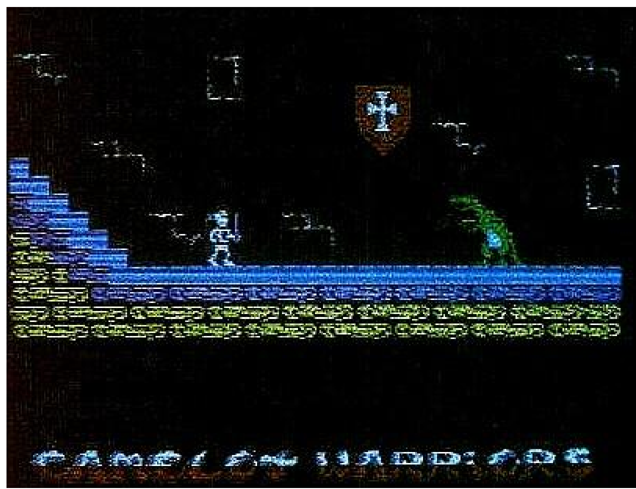
http://tofuhaus.antville.org/ “TOTALLY FUZZY” (blog que encuadra las actualizaciones de los blogs de música mostrando un índice esquemático de lo que cada blog ha conseguido en los últimos días y desde que ha entrado en funcionamiento)

En la gran mayoría de los casos, las descargas se realizan a través de **Rapidshare**. La forma para bajarse los álbumes, es bien simple. Pulsa sobre el link del álbum que quieres descargar y aparecerá la página principal de Rapidshare y un aviso diciendo que estás a punto de bajarte el archivo. Busca el botón “Free” y pulsa sobre él. En la página siguiente, hay un contador atrás en segundos. En cuando llegue a cero, al instante aparecerá un cuadro en la misma página, en el que tienes que introducir un pequeño código de letras y números y elegir entre dos opciones de descarga. Una vez hecho esto, no tienes más que elegir la carpeta donde vas a grabar el archivo y… listo. Después, con el WinRAR o cualquier otro descompresor que admita la extensión RAR, descomprime dicho archivo y, ya está. Dependiendo del blog, en algunos casos te pedirá una contraseña (te la muestran al lado del link) y en otros no. Y a disfrutar.

Si queréis curiosear, probad los links que aparecen en estos blogs. Os sorprenderéis de lo que Internet puede dar de sí.

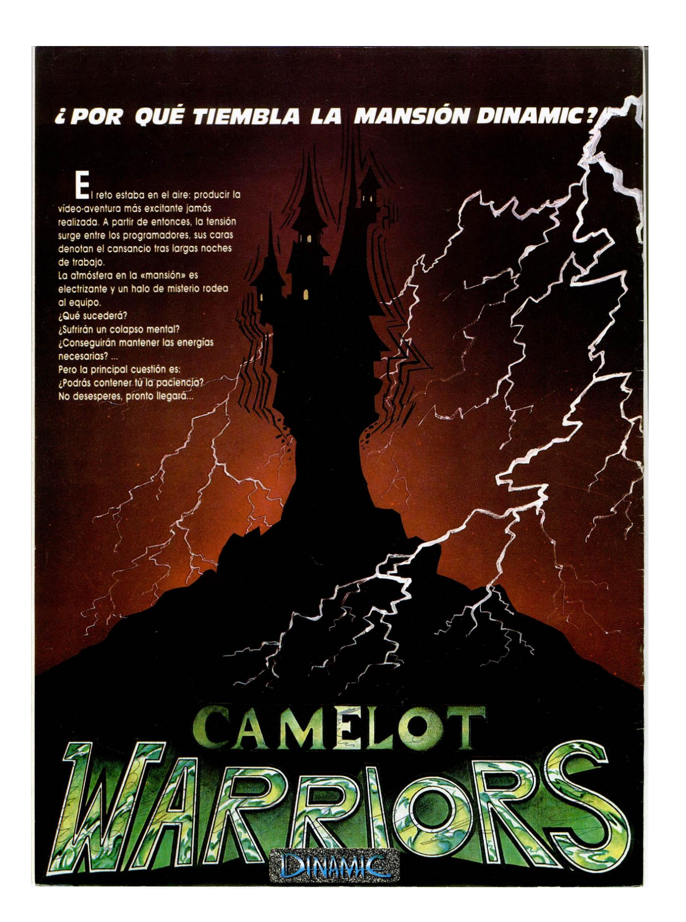
# LA CURIOSIDAD

Me pregunto si los que hemos leido la revista Microhobby hasta la saciedad nos habremos sorprendido con el fotograma aparecido en uno de los números de la revista, tal cual podéis ver aquí, y con el que anunciaban el futuro lanzamiento de uno de los grandes juegos del sello Dinamic, en ese momento en plena fase de producción. Curiosamente, en la misma página en que aparece esta imagen ya había otros fotogramas más cercanos a la versión definitiva de Camelot Warriors.



Fotograma de la versión primeriza de Camelot Warriors (ver Microhobby nº 56, pág 6)

Sería conveniente que nos pongamos a reflexionar qué hubiera pasado si el juego tal como lo conocemos, no hubiera sido el mismo y sí como el que se nos muestra aquí. ¿Quizás hubiera tenido la misma aceptación? Las diferencias entre esta versión en pañales y la definitiva son abrumadoramente evidentes y, sólo tal vez, lo que se cocía entonces en la mansión Dinamic con tanto ahinco no era más que un potingue sin sustancia… De todas formas, menos mal que cuando la mansión Dinamic temblaba entonces era por algo. Y nos imaginamos el por qué... J



# N A - T H - A N

El responsable principal de la gran acogida que ha tenido su reciente y última creación, “PHANTOMAS SAGA - INFINITY” entre todos los usuarios, se ofrece a contestar unas cuantas preguntas, contándonos detalles de su programa y de otros misterios por resolver...

Antes de entrar en prolegómenos, háblanos un poco de tí y a qué te dedicas normalmente:

Buenas. Me llamo José Luis Castaño, tengo 27 tacazos y soy ingeniero informático. En este momento me hallo trabajando en una empresa pública relacionada con la Junta de Andalucía, ocupando hoy por hoy el puesto de administrador de directorio corporativo y además desarrollando proyectos que tienen que ver con aplicaciones web.

¿Desde cuándo entras a formar parte de la comunidad de "locos" por el ZX Spectrum?

Automáticamente, el 24 de Diciembre de 1988, cuando mis padres me regalaron un ZX Spectrum +2A como "excepcional" regalo de papá Noël (en mi casa siempre hemos sido de "reyes magos"). Es un poco tarde, pero muy pronto me empecé a volver todo un friki, buscando programas antiguos. De algún modo me sentía profundamente interesado en conocer la "historia" del aparatejo que tenía en casa, así que, gracias a hermanos mayores de amigos del colegio, pronto me hice con los títulos más míticos de los primeros seis años de vida del Speccy, a la par que yo mismo iba haciéndome una importante juegoteca a base de cintas de kiosko (esas de 395 y 595 pesetas :D) y alguna ocasionalmente de "estreno" para cumpleaños, reyes o notas y cosas por el estilo.

Casi desde el principio empecé con el BASIC y en los cinco años que dediqué mi tiempo exclusivamente a mi Spectrum realicé gran cantidad de juegos, algunos realmente complejos y largos, que sólían tener una audiencia de unas cinco personas: mi hermano, un par de colegas... :P Estoy totalmente seguro de que si a lo mejor mis padres me hubieran comprado otro regalo aquellas navidades, quizá hoy no sería ingeniero informático ¿quién sabe?

Supongo que eres un asiduo a la escena ECSS, ¿recibes sugerencias para realizar programas o te dejas llevar por tí mismo?

La verdad es que muy asiduo no soy. Suelo estar informado de qué se cuece, pero un par de malas experiencias en las news hace unos años me llevaron a la decisión de participar solamente lo justo y necesario.

Para realizar los programas siempre me dejo llevar por mi mismo, aunque algunas ideas siempre se ocurren junto con otros compañeros.

¿Qué te influenció a la hora de programar "Phantomas Saga - Infinity"?

Muchas cosas. La historia de la "Phantomas Saga" viene desde mi niñez. Mi hermano y yo eramos unos superfanáticos de Phantomas. Nos gustaba tanto que puede que nos tirásemos hasta 1993 (año en el que el Spectrum "terminó de morir" comercialmente en España) deseando con todas nuestras ganas enterarnos en Microhobby de la noticia: ¡Dinamic lanza Phantomas 3!

Haciendo valer nuestra increíble imaginación solíamos fantasear sobre cómo sería este juego, qué pantallas tendría... Mi hermano y yo hacíamos incluso comics que narraban la hipotética historia del inexistente juego. Un dia mi hermano se despertó habiendo soñado con un "nuevo" juego de Phantomas que él llamó "Phantomas Infinito". Me explicó cómo el juego trataba de Phantomas que volvía a su planeta a buscar alguna cosa y se encontraba con otros androides de Phantomas, y con su pasado, y se descubría no se qué cosa (de esto hace 16 o 17 años, por lo que la memoria falla). Recuerdo como empleé todos mis parcos conocimientos de BASIC para elaborar este juego yo mismo tal y como mi hermano me iba describiendo, y ahí empezó todo. Entre ambos guionizamos una tremenda saga de juegos cortos protagonizados con phantomas con los que, básicamene, aprendí a hacer juegos.

El año pasado, en mi labor de recuperar todo mi trabajo Spectrumero (hay cintas que se me resisten aún, pero que caerán), decidí que podria estar bien construirme los viejos juegos de Phantomas en plan "bien" en BASIC compilado y lanzarlos en el sello Silver de CEZGS, pero mis compañeros y yo mismo pronto vimos que no sería muy descabellado intentar hacer las cosas un poco mejor, así que me puse manos a la obra, me escribí mil mensajes con Alvin Albrecht sobre su excepcional biblioteca Sprite Pack Library 2, y pronto Phantomas Infinity estuvo listo tal y como nos hubiera gustado descubrirlo a mi hermano y a mí hace dieciocho años.

Con tres juegos con Phantomas como protagonista, este juego podría ser el cierre perfecto para la trilogía comenzada hace años por Dinamic. Y además, con todo merecimiento. ¿Esperabas este recibimiento?

Si te soy sincero, no. A ver, yo soy un friki de Phantomas. Siempre que he hecho un juego de mi personaje de Spectrum favorito ha sido para "consumo propio". La verdad es que mientras desarrollaba Phantomas leía los comentarios de mis compañeros del CEZ Team ensalzando las virtudes del jueguecito, así que cuando estuvo terminado me sentí realmente satisfecho con el trabajo realizado. Lo que jamás me podría haber imaginado es que el juego gustase tanto a todos. Cuando me comentaron que se había agotado en poquísimo tiempo durante el MadriSX 2006 no podía creérmelo. Además, el mérito no es para nada sólo mío, de hecho creo que sin la ayuda "logística" de Iforeve, el player de WYZ, las músicas de Beyker o la portada de Ferrán este juego no sería lo que es ahora..




Antes habías trabajado en "Moggy", también para los chicos de Computer Emuzone. ¿Seguirás colaborando con Karnevi para el lanzamiento de tus futuros proyectos?

"Dentro" de CEZGS hay un grupillo de locos metidos en mil proyectos retro-remakeros con una actividad acojonante. Muchas veces, participando en el foro privado que empleamos para coordinar los distintos desarrollos, me siento como si estuviese en las oficinas de una empresa de juegos de los ochenta. Por lo tanto, sí. Mi estancia en CEZGS, por lo pronto, será muuuuuy larga. Espero sacar muchos juegos como parte del grupo de programación "interno", el CEZ Team.

Hablando de proyectos, ¿nos podrías avanzar algo o es mejor que no te metamos prisa? :-)

Hombre, intentamos seguir una filosofía de "silencio". En cierto modo pensamos que un juego tendrá mucho más impacto si la gente conoce solo lo justo sobre el mismo antes de que salga. Hay

mucha gente que desarrolla juegos para este mundillo y te está enseñando una nueva versión con lo último que ha programado cada dos días. De este modo, cuando al final el juego está terminado y se lanza, la gente está tan acostumbrada a verlo que no produce ningún tipo de impacto. No produce expectación que el día 10 de Agosto salga el Churugunzio Martinez (exquisito nombre fictício) si el día 8 habíamos descargado el último beta que lo que tenía era dos cosas menos.

De todos modos, esto no me impide comentarte que estamos en un montón de proyectos, muchos de ellos para Spectrum, otros incluso multi-plataforma, y que este año y el que viene irán saliendo. Te puedo hablar de en lo que estoy metido directamente (como te he dicho esto parece una compañía de software de los 80, con toda su plantilla trabajando simultaneamente en un montón de juegos para todos los sistemas): por un lado intento terminar Phantomas 3 para PC junto con mi compañero de toda la vida Phobeous (desarrollo que se alaaaarga desde tiempos inmemoriales, pero que está a punto de terminar con la valiosísima adición al grupo de Ferrán que ilustrará las secuencias que faltan para terminar el juego), por otro lado estoy inmerso en la programación de un juego tipo puzzle llamado "Lala the Magical", estoy asistiendo a mis compañeros con el desarrollo de Phantomas Saga: Infinity para otras plataformas (MSX, Amstrad CPC y PC), y para colmo estoy elaborando junto con Anjuel (que, además, ha hecho unos magníficos gráficos) un arcadazo de plataformas por pantallas con un suavísimo motor de gravedad e inercia que lo vais a flipar cuando lo veáis y del que sólo puedo revelar parte del título: UWOL!

Esta es casi una pregunta obligada, ¿seguirá viviendo el ZX Spectrum en el actual siglo XXI?

Claro que sí. Esto es seguro. Si te fijas, ahora mismo estamos en medio de una nueva fiebre retro . La escena spectrumera, al igual que la CPCera, o la MSXera está en plena ebullición. Sólo hay que ver la cantidad de títulos nuevos que han salido los dos últimos años, y la cantidad de gente que se está animando a volver a desarrollar para sus viejas máquinas. Creo que al Spectrum le queda todavía mucha lata por dar :D

¿Y sabes cómo afrontar la coyuntura actual, sabiendo que los usuarios buscan bastante información y programas a través de Internet?

Pues bueno, se hace lo mejor que se puede. Lo bueno de internet es que todo el mundo se entera enseguida de todo. Como (y espero que siga así) la escena retro es, en su mayoría, gratuita, estamos usando la mejor lanzadera para que nuestro trabajo sea disfrutado enseguida por el mayor número de personas, lo que es algo altamente positivo.

¿Quién es mejor para tí, el que colecciona de todo y en su estado original, o el que lo busca todo a través de la red para hacerse con una colección virtual?

Hombre, no creo que haya que entrar en valoraciones de calidad en este respecto. Cada uno hace lo que puede o lo que le apetece. Hay gente con un hobbie genial que es atesorar cacharros, ponerlos a punto, usarlos... Otros nos contentamos con la emulación (aunque sepamos que para nada es lo mismo). Yo por ejemplo colecciono CDs de música (originales, se entiende), mientras que otros se contentan con consumirla "de otro modo". Cada uno tiene sus aficiones y vive esto de otra forma. Yo puedo ser un retrofan increíble, un flipao por los viejos cacharros, y el más loco por la retro-tecnología que existe aunque ni siquiera conserve un Spectrum "real".

Como a otros entrevistados, aquí va el cuestionario rápido:

a) Para tí, el mejor programador de la historia

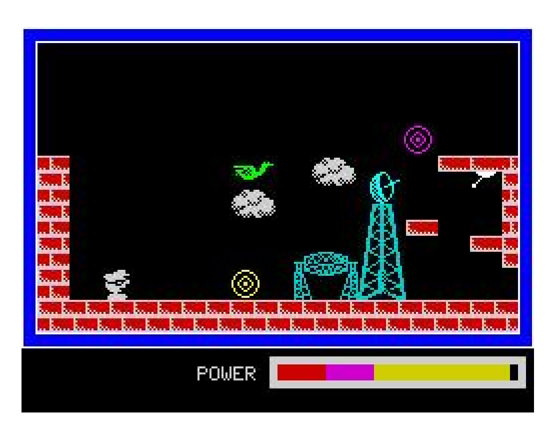
Me resulta difícil decidirme entre Chris Stamper, Paco Menéndez y John Ritman, aunque, paradógicamente, jamás haya disfrutado demasiado ninguno de sus juegos.

b) El mejor videojuego de ZX Spectrum

¡Qué difícil! Turricán, así a bote pronto, que impresiona que no veas lo GRANDE que es.

c) El mejor juego de Dinamic

Decir Phantomas no sería justo cuando tienen juegazos como Phantis, Game Over, Navy Moves o Camelot Warriors... Así que Phantomas :D




d) Tu modelo de Spectrum preferido

El ZX Spectrum + 128K con el tecladito aparte. Me parece un diseño genial.

e) El programa de Spectrum que te hubiera gustado haber realizado

Cualquiera de Dinamic o Topo. De chico soñaba con ser grafista freelance de las dos :D

f) El mejor emulador de ZX Spectrum (para Windows, Linux, etc)

Spectaculator y Fuse, aunque el programador de Fuse me caiga tan mal :D

Muchísimas gracias por todo.

Gracias a tí por contribuir a que todo esto siga vivo. Un saludazo y mucha suerte con el fanzine.

Se me ha olvidado mencionar que preparo una web con todos mis viejos tiestos en cuanto termine de recuperar mi legado Spectrumero. Si no tienes inconveniente menciónalo por ahí. Del orden de 20 a 30 juegos están a punto de salir, pulidos y arregladitos, mostrando como poco a poco fui aprendiendo a hacer juegos :)

## RDisky



INFORME

# LAS REVISTAS DE SOFTWARE

Por Ignacio Prini

Echando un ojo a las fotografías de la pasada edición de MadriSX & Retro ’06, y viendo con cierta capacidad de sorpresa que en algunas de ellas se podían ver ejemplares de sendas publicaciones: “Librería de Software” y “Soft Para Spectrum”, uno se sorprende cuando se pregunta qué hubiera pasado si este tipo de publicaciones no hubiera existido entonces. Y uno empieza a darle vueltas, como quien se monta en un tio-vivo, y no sabe qué responder. Tal vez no hubiera pasado absolutamente nada, si no fuera porque era un sector que surgió a rebufo del software comercial. Bien por buscar nuevos horizontes y ofrecer una nueva modalidad de software, o bien por experimentar con un cambio de mentalidad a la hora de venderlo, promocionando este software de una forma diferente y más asequible al usuario, frente a los precios algo elevados del software convencional.

La idea de vender software en los puestos de prensa y quioscos del pais era, a partir de finales del año 1984, toda una novedad. Ya no se vendía solamente periódicos, cómics, revistas y los primeros coleccionables por fascículos o tomos. Si el boom de los ordenadores domésticos estaba a la orden del día y era un fenómeno en expansión, pues por qué no unos cuantos empresarios iban a aprovechar la ocasión de ofrecernos algo distinto y en puntos de venta poco habituales. El por qué de diversificar los canales de distribución hacia estos lugares, lejos de las tiendas especializadas, tiene mucho que ver con la guerra comercial habida entre las diferentes marcas de ordenadores y su distribución, como también ocurría en el mercado del software.

No obstante, tanto diversificar esos canales de distribución de los nuevos programas procedentes de las compañías de soft, sobre todo las del Reino Unido, no ha hecho más que generar un estado de confusión general entre todos, vendedores y compradores incluidos. Sin embargo, eso no pareció importar a los editores de estas nuevas publicaciones y decidieron en todo caso continuar explotando “la gallina de los huevos de oro” que suponía contar con el numeroso parque de ordenadores en el pais, en el que se incluía el ZX Spectrum, a lo que dio lugar a la aparición de estas revistas en casete.

Y llegamos a explorar un poco más en su contenido. Por regla general, el formato elegido para ello era inconfundible: una revista, normalmente de pocas páginas (entre 4 y 20, según los casos), acompañada de una cinta de casete con programas variopintos, todo envuelto en un film de plástico transparente o empaquetado en blister, cartón o cartulina. Según el nombre de la publicación, podíamos encontrarnos con programas de diversa concepción y sin nexo alguno aparente, salvo el lenguaje de programación con que se han realizado, o bien nos ofrecían un software más homogéneo en cuanto a temática de conjunto, como era el caso de las revistas educativas “Concon” y “Ordenador Educativo”, o la revista en casete dedicada a pasatiempos, “Divertimentos”.




Y la idea básica en muchos casos era bastante simple: aprender a conocer el BASIC del ordenador, el lenguaje de programación más en boga en esos años. Da igual si era a través de cursillos del lenguaje en cuestión, o con juegos y aplicaciones diversas de concepción dispar, realizados en este lenguaje de programación. Y supuestamente la intención de todas estas publicaciones era, precisamente, la de profundizar en el conocimiento del BASIC, desde los mismos programas ofrecidos en sus cintas, pues no había ningún problema para hacer un BREAK y mirar la forma con que estaban hechos, con tan solo introducir el comando LIST.

Sin embargo, también empezó a aparecer otro tipo de revistas en casete: el que ofrecía, a bajo precio, cualquier juego comercial, ya fuesen novedades o juegos descatalogados. Y de este tipo los había de varias clases, los cuales se detallarán más adelante. Importaba o no, si se tenía o no estos mismos programas con anterioridad, pues la notoriedad de su bajo precio ya conseguía el efecto deseado.

Bien, sigamos con las características de estas revistas: en éllas, lo que es la revista en sí, es una especie de cuadernillo en A4 (o A5 en algunos pocos casos), con varios artículos y comentarios e instrucciones del programa o los programas que aparecen grabados en la cinta adjunta. En algunos casos, incluso se nos ofrecía la posibilidad de ver los listados de estos programas, como ocurrió con “Librería de Software”, el cual además contaba con diferentes secciones en su interior.

En otros, pongamos por caso “Soft Spectrum” y “Video Spectrum” (de ellos, hay escaneados unos pocos ejemplares en la web de Chema Matas, en su sitio “Proyecto Scanner”) diversifican más sus contenidos hacia otros aspectos de la informática, abordando temas genéricos sobre programación, así como la exposición de montajes electrónicos aplicados a las posibilidades de expansión de nuestro Spectrum. También podemos encontrar el análisis de un programa comercial en sus páginas. En cuanto a los programas de la cinta, son explicados de forma breve, limitándose a reflejar sus instrucciones de uso. Curiosamente, en los dos casos citados, nos ofrecían 15 programas en BASIC, tanto juegos como utilidades, algo que también hizo la mencionada “Librería de Software Spectrum” durante sus primeros 12 ejemplares, para publicar a partir del nº 13 programas en menor cantidad, pero más complejos técnicamente y en C/M.

De la misma forma, otra de estas revistas, “Soft Spectrum” (o “Soft Para Spectrum” como se conoce igualmente) se decantó por esta fórmula publicando, a partir del nº 17 (o antes), un solo programa realizado íntegramente en código máquina, de mejor calidad que los publicados con anterioridad, escritos casi todos en BASIC. “Fredy”, “Thor y la cría de dragón”, “La Gruta de los 4 Diamantes” y “Star Fighter” son algunos ejemplos de ello.




Y entramos a ver con detalle las otras revistas de software, con mucho de software y poco de revista: las que contienen, como dije antes, programas de todo tipo, pero que también se podían encontrar por sí solos en las tiendas especializadas a un mayor precio. Aquí vamos a distinguir dos tipos de revistas: las que ofrecen por menos precio juegos bien conocidos por la mayoría y que han pasado a estar descatalogados por las distribuidoras oficiales y los que pretendían vender juegos novedosos con titulares dispares y contenido sospechosamente parecido al de otros juegos comerciales.

En el primer grupo, nos encontramos con, al menos, dos publicaciones: “Club De Software” y “Virgin Software”. El primero, nos da la oportunidad de tener, a un precio bastante inferior al original, un juego comercial publicado con anterioridad. En el nº 1 de esta revista contenía el juego “S.O.S.” de la compañía Visions. Mientras que en el caso de la segunda revista, teníamos la oportunidad de hacernos con la colección de juegos de la casa de software Virgin Games, comenzando por el clásico “Sorcery”, a un precio incomparable (525 pesetas), cada dos meses.

En el segundo grupo, os lo imagináis; estaban, lógicamente, estas revistas de dudosa reputación: “Software Magazine”, “48K”, “Tus Juegos”, “Load ‘N’ Run” y “Stars”. De una de ellas ya di buena cuenta en su momento, y lo mismo vale para las demás aquí mencionadas la crítica casi feroz que acometí entonces.

Estaba tan diversificada la oferta de este tipo de revistas que resultaba incluso complicado saber elegir la mejor opción con la mejor relación calidad/precio. Ahora mismo, esto es lo de menos y lo que importa es su valor como puro objeto de coleccionismo. Solo hay que poner un pero muy grande: hoy por hoy es tremendamente difícil encontrar alguna de estas revistas, e incluso aún más que difícil, casi imposible, es encontrarlas todas, en excelente estado, tanto cuadernillos como cintas.

Vayamos, entonces, concretando en el conocimiento de estas revistas y sus respectivos contenidos, por riguroso orden alfabético:

## 48K

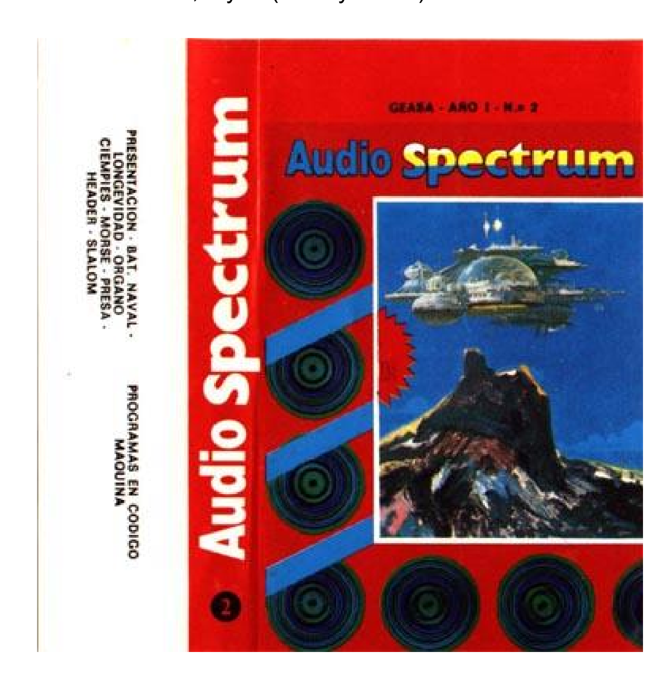
**Edita:** Monser, S.A. (1985)
**Precio:** 375 Ptas. **Aparición:** Mensual. **Memoria:** 48K
**Presentación:** Revista de 20 págs. con artículos varios, incluyendo un comentario de programas comerciales y ocasionalmente un listado en BASIC, así como las instrucciones y comentario del programa contenido en la cinta, 100% en código máquina, reeditado por Monser con nuevo nombre, salvo muy pocas excepciones (“Maziacs” y “Frank ‘N Stein”).
**Ejemplares:** Aproximadamente, 11.
**Observaciones**: Es una publicación donde el 90% de los programas publicados en toda la serie son reediciones de juegos comerciales anteriormente publicados por otros sellos más importantes, con su nombre original cambiado.
**Preservación en INTERNET:** Se pueden encontrar casi todas las cintas en World Of Spectrum (WoS) y muchas de sus carátulas. En la página “Proyecto Scanner” de Chema Matas (www.microhobby.com) están preservados los cuadernillos de los nº 3 y 4.

## ASTRODATA 3000

**Edita:** Creativos Editoriales, S.A. (1985)
**Precio**: 395 Ptas. **Aparición**: Mensual. **Memoria**: 48K
**Presentación:** revista de ocho páginas, más cinta con un programa en BASIC (aventura conversacional con un personaje llamado GUSS)
**Ejemplares**: Indeterminado.
**Preservación en INTERNET**: Hay preservados las tres primeras cintas, más el cuadernillo del nº 3 (SPA2, WoS)

## AUDIO SPECTRUM

**Edita:** GEASA (1984)
**Precio:** N/C. **Aparición:** Mensual. **Memoria:** 16/48K
**Presentación:** revista más cinta con varios programas, entre juegos y aplicaciones, tanto en BASIC como en código máquina.
**Ejemplares:** Indeterminado
**Preservación en INTERNET**: Tres carátulas de cintas correspondientes a los números 2, 5 y 7. Y tres archivos de cinta de los nº 2, 3 y 7. (WoS y SPA2)




## BABBAGE (Coleccionable)

**Edita**: Producciones Cicero, S.A. (Barcelona) (1985)
**Precio:** N/C. **Aparición:** Mensual. **Memoria:** 48K
**Presentación:** Cuadernillo de pocas páginas y una cinta conteniendo un programa grabado en ambas caras, en una para Spectrum y en la otra para otro ordenador.
**Preservación en Internet**: Solo se tiene el nº 0 (posiblemente promocional) con el programa "Halley" y su carátula. Disponible en SPA2 y WoS.

## CLUB DE SOFTWARE

**Edita:** N/C. (1984)
**Precio:** 495 Pts. **Aparición:** Mensual
**Memoria:** 48K
**Presentación:** Revista de software conteniendo un folleto simple, con una cinta conteniendo un programa comercial descatalogado.
**Ejemplares:** Desconocido. Se conoce al menos el ejemplar nº 1 con el juego "S.O.S." de Visions (fuente: revista "ZX" nº 19)
**Preservación:** Nula. No se conocen muchos detalles de esta publicación.

## CONCON

**Edita**: N/C. (1984)
**Precio:** 500 pts. **Aparición:** Mensual. **Memoria**: 16/48K
**Presentación:** Revista completamente didáctica de 32 páginas, dirigida no solo a niños sino también a padres y profesores; de calidad irregular. La cinta que acompaña ofrece programas sobre diversas materias escolares, prácticamente todos de corta extensión.
**Preservación en Internet**: Únicamente la portada de una de sus revistas se halla en el Trastero del Spectrum y dos cintas (nº 3 y 4) en TZX (SPA2 y WoS).

## DIVERTIMENTOS

**Edita:** Creativos Editoriales, S.A. (1985)
**Precio**: 400 Ptas. **Aparición:** Mensual. **Memoria:** 48K
**Presentación**: Cuadernillo, más su cinta conteniendo juegos basados en las revistas de pasatiempos: crucigramas, sopa de letras, etc. y secciones diversas.
**Observaciones:** La cinta contiene diversos apartados propios de una revista, con la diferencia que se pueden ver desde el ordenador.
**Ejemplares:** Cuatro, más un número extra. Se desconoce si hubo más.
**Preservación en Internet:** Cuatro cintas en formato TZX (2, 3, 4 y Extra) y casi todas sus carátulas. (SPA2 y WoS)

## ENTER SPECTRUM

**Edita**: Software Editores. (1985)
**Precio:** 375 Ptas. **Aparición:** Mensual. **Memoria:** 16/48K
**Presentación:** Cuadernillo con explicaciones de los programas contenidos en la cinta y varias secciones. En el casete, un número variable de programas, realizados tanto en BASIC como en C/M.
**Ejemplares:** Indeterminado.
**Preservación en INTERNET:** Se han podido recuperar tan solo las cintas nº 13 y 14 con sus correspondientes carátulas (en SPA2).

## K'SET

**Edita:** Ediciones y Textos, S.A. (1985)
**Precio:** N/C. **Aparición:** Mensual **Memoria:** 16/48K
**Presentación**: Cuadernillo explicando el contenido de la cinta, con diez programas variados y en BASIC.
**Ejemplares:** Indeterminado.
**Preservación en Internet**: Están conservadas las cintas 1 y 2 de esta colección, junto a sus carátulas escaneadas. (SPA2 y WoS)




## K-7 MAGAZINE

**Edita:** Software Center (1986)
**Precio:** 995 Ptas. **Aparición:** N/C. **Memoria:** 48K
**Presentación:** Revista con contenidos variados y las consabidas instrucciones de los programas de la cinta adjunta. Cinta con varios juegos y aplicaciones y secciones variadas, como en una revista normal.
**Ejemplares:** Indeterminado.
**Preservación:** Prácticamente nula. Este scan ha sido extraido de una página de la revista Microhobby (n. 86).

## LENGUAJE MAQUINA

**Edita:** Desconocido; cinta por Audi-Micro. (1985)
**Precio:** 725 Ptas. **Aparición**: Mensual. **Memoria:** 48K
**Presentación**: Folleto conteniendo explicaciones de uso de los programas contenidos (todos juegos), más varias secciones y un programa BASIC para teclear. La cinta contiene seis juegos, más un programa de introducción. Los juegos son reediciones modificadas de otros tantos, comercializados originalmente por otras compañías de software.
**Observaciones:** La carátula de la cinta hay que recortarla del folleto.
**Ejemplares:** Indeterminado.
**Preservación en Internet:** Cintas 1, 3 y 9 en formato TZX.




## LIBRERÍA DE SOFTWARE

**Edita:** Grupo 21 / GTS. (1985-1986)
**Precio:** 300 Ptas. **Aparición:** Mensual. **Memoria:** 16/48K
**Presentación:** Revista con los listados de los programas de la cinta, más otras secciones repartidas entre sus 28 páginas. 14 programas más el de introducción en el casete.
**Ejemplares:** 18, puede que más.
**Preservación:** Se ha podido encontrar buena parte de las cintas y algunas carátulas. Cuadernillo del número 1 también está preservado, aunque no está aún disponible en la red. (SPA2 y WoS)

## LOAD'N'RUN

**Edita:** MECSA / Infor-Press (1985-1987)
**Precio**: 850 Ptas. **Aparición:** Mensual. **Memoria:** 16/48K
**Presentación:** De sobra conocido por todos. Folletos de ocho a doce páginas, con las instrucciones de los programas incluidos en la cinta, casi todos pirateados de otros programas comerciales.
**Ejemplares:** 21, más dos extras.
**Preservación:** Total (ver La Colección De Sequor y WoS)




## MICROHOBBY CASSETTE

**Edita:** Hobby Press, SA. (1985-1986)
**Precio:** 395 Ptas. **Aparición:** Mensual. **Memoria:** 16/48k
**Presentación:** Cuadernillos en tamaño A-5 de 16 págs. con las instrucciones de manejo de los diez programas publicados en sus respectivas cintas.
**Ejemplares:** 13. Con el nº 1 se regalaba una cinta virgen.
**Preservación:** Total = cintas, más los cuadernillos. (Microhobby.Org, WoS y SPA2)

## ORDENADOR EDUCATIVO

**Edita:** Monser, SA. (1985)
**Precio**: 495 Ptas. Mensual. **Memoria:** 16/48K
**Presentación:** Revista con diversas secciones, más dos listados en BASIC (normalmente juegos). Cinta conteniendo tres programas de contenido totalmente didáctico.
**Ejemplares:** Siete.
**Preservación:** Todas las cintas y algunas de sus carátulas (WoS y SPA2)

## SOFT PARA SPECTRUM (1985-1987)

**Edita:** GTS. **Precio:** 300 Ptas. Mensual. **Memoria:** 16/48K
**Presentación:** Cuadernillo de alrededor 20 págs, conteniendo varias secciones y explcación de los programas contenidos en la cinta, éstos en un número de 14 más el de introducción (entre los nº 1 y 16, supuestamente).
**Observaciones:** A partir del nº 17 (o antes) cambia la orientación de la revista, incluyendo un solo programa en C/M en la cinta.
**Ejemplares:** Desconocido, hasta 25 presumiblemente.
**Preservación:** Muchas cintas con sus carátulas (WoS) y los cuadernillos de los nº 3 y 4 en la web de StalVS.

## SOFTWARE MAGAZINE

**Edita:** Monser, SA. (1984-1986)
**Precio:** 725 Ptas. **Aparición**: Mensual. **Memoria:** 16/48K
**Presentación:** Típico cuadernillo explicativo del contenido de las cintas (hay dos por ejemplar, menos en uno que incluía 3). Los casetes contienen cada uno un programa distinto, grabado en ambas caras, desde juegos comerciales con licencia de DK'Tronics y PSS a juegos pirateados de otros. Una de cal y otra de arena...
**Ejemplares:** 18, y 37 cintas en total.
**Preservación:** Prácticamente total. Sólo cintas. (El Trastero del Spectrum, SPA2 y WoS)

## SPECTRUM COMPUTING

**Edita:** Compulogical / Publinformática. (1984-1985)
**Precio:** 875 Ptas. **Aparición:** Bimestral. **Memoria:** 16/48K
**Presentación:** Cuadernillo con las instrucciones de los programas y varias secciones de interés. Las cintas contienen juegos y utilidades de gran calidad.
**Observaciones:** Traducción de la edición inglesa publicada por Argus Press Ltd.
**Ejemplares:** Desconocido el número total de los que se publicaron.
**Preservación:** Cuatro cintas y sus carátulas. (SPA2, WoS)

## SPECTRUM TOP HITS

**Edita:** Ventamatic. (1985)
**Precio:** 695 Pts. **Aparición:** Bimestral. **Memoria:** 48K
**Presentación:** Cuadernillo de pocas páginas, más una cinta con dos programas: un juego inédito en C/M más una utilidad comercial.
**Ejemplares:** Tres. Se desconoce si hubo más.
**Preservación:** Hay archivos de cinta correspondientes a los números 1 (juego "World Destruction" solamente), 2 y 3, más la carátula de ésta última. (SPA2 y WoS)

## SPECTRUMANIA

**Edita:** Ventamatic **Precio:** 695 Ptas. **Aparición:** Mensual / Bimestral **Memoria:** 16/48K (1984-1985)
**Presentación:** Igualmente, un cuadernillo con breves comentarios del contenido de la cinta y varias secciones diversas. En la cinta hay muchos juegos, aplicaciones y programas de participación en concursos.
**Ejemplares:** Indeterminado.

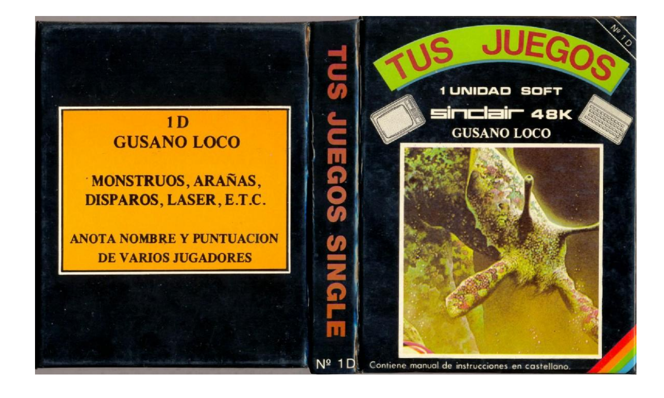
**Preservación:** TZXs correspondientes a: Nº 2 (1ª época) y los nº 1 a 4 (2ª época) (SPA2 y WoS)

## STARS

**Edita:** N/C. (1985)
**Precio:** 875 Pts. **Aparición:** Mensual. **Memoria:** 16/48K
**Presentación:** Cuadernillo de entre 16 y 20 páginas con instrucciones de los programas contenidos en las dos cintas que acompaña, una con un número variable de juegos y otra con utilidades. En la de juegos, hay reediciones modificadas de programas comerciales.
**Ejemplares:** En total, cinco.
**Preservación:** Sólo las cintas y sus correspondientes carátulas. No se conserva ningún cuadernillo aún (WoS)

## TUS JUEGOS

**Edita:** Monser, S.A. (1984)
**Precio:** N/C. **Aparición:** Mensual.
**Memoria:** 16/48K
**Presentación:** No era una revista de software propiamente dicha, sino una colección de cintas presentada de forma dispar en packs tamaño libro conteniendo cada uno cuatro cintas con un juego cada una. Hubo una edición posterior con las mismas cintas separadas en packs de tamaño mediano y el casete en su interior, envuelto en gomaespuma, bajo el nombre de "Tus Juegos Single".
**Ejemplares:** 5 packs con cuatro cintas o 20 cintas en pack de lujo.
**Preservación:** Todas las cintas están preservadas en formato TZX. (WoS, SPA2)




## TYPE AND RUN

**Edita:** Monser, S.A. (1985)
**Precio:** 195 Ptas. **Aparición:** Mensual. **Memoria:** 16/48K
**Presentación:** Revista con listados de programas para varios ordenadores, incluido Spectrum. La cinta que acompaña es virgen para que se puedan almacenar en ella los programas deseados.
**Observaciones:** Es la única revista de software con cinta virgen de acompañamiento para grabar nosotros mismos los programas que publica.
**Ejemplares:** Desconocido
**Preservación:** Solo portadas de los nº 1 y 4 (éste último extraido de la publicidad de una revista del sector).

## VIDEO BASIC

**Edita:** Jackson / Ingelek. (1985-1986)
**Precio:** N/C. **Aparición:** Quincenal. **Memoria:** 16/48K
**Presentación:** Libreto coleccionable de 36 páginas, con su cinta conteniendo programas de ejemplo y ejercicios.
**Observaciones:** Es un curso interactivo de BASIC muy completo.
**Ejemplares:** 20 fascículos y 20 cintas.
**Preservación:** Toda la obra a punto de completarse. (ver El Trastero Del Spectrum)

## VIDEO SPECTRUM

**Edita:** GEASA. (1984-1986)
**Precio:** 300 Ptas. **Aparición:** Mensual. **Memoria:** 16/48
**Presentación:** Parecida a "Soft Para Spectrum" y "Librería de Software". Revista de veinte págs. con instrucciones de manejo de los programas contenidos en la cinta (entre 10 y 15), más diversas secciones (hardware, análisis de juegos, etc)
**Ejemplares:** Cerca de 31.
**Preservación:** Muchas cintas y carátulas y tres cuadernillos escaneados (1, 2 y 4), algunos incompletos. (WoS, Proyecto Scanner de StalVS, SPA2)

## VIRGIN SOFTWARE

**Edita:** Virgin España/Compulogical. (1985)
**Precio:** 525 Ptas. **Aparición:** Bimestral. **Memoria:** 48K
**Presentación:** En blister de plástico, folleto simple más una cinta original con un juego del catálogo de Virgin Games (aparentemente).
**Ejemplares:** Desconocido.
**Preservación:** Totalmente nula. No hay nada. Este scan ha sido extraido de las páginas interiores de la revista "**ZX**".




## YOUR COMPUTER

**Edita:** Sintax, SA. (1986)
**Precio:** 695 Pts. **Aparición:** Mensual. **Memoria:** 48/128
**Presentación:** Empaquetado en caja grande de cartulina, con cinta visible tras un plástico trasparente y cuadernillo de instrucciones en su interior.
**Observaciones:** Edición en cassette de programas extraidos de la revista inglesa Your Computer.
**Ejemplares:** Siete.
**Preservación:** Las siete cintas, más algunas carátulas (WoS y SPA2)

Bien, esto es todo por el momento. No creo haberme dejado ninguna otra publicación fuera.

Es de agradecer cualquier corrección o adición a esta lista. Si se diera el caso, en el próximo número se hará constar las modificaciones o añadiduras que se me notifiquen.

En muchos casos, aún faltan documentos y/o archivos que hasta la fecha no han sido encontrados y subidos a la web. Es necesario preservar lo máximo posible y todo depende de la buena intención de los que tienen la suerte de poseer algunas de estas publicaciones, sobre todo las cintas que falten de aquellas revistas en cuestión, así como las propias revistas o cuadernillos que se integraban en la colección.

Si uno dispone de un buen escáner y ganas para pasar estas revistas a formato JPEG, luego será eternamente recompensado. Solo hace falta eso: ganas. Lo demás son excusas vagas...

# PUBLICACIONES







## *Magazine ZX, disponible en su página web.*

**Podéis entrar desde el anillo Speccy.org, o bien desde esta dirección:**

http://magazinezx.speccy.org

## *ZX SHED*

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/magazines/ZXShed/




Nuevos ejemplares de First Generation, consultando la página web de Matranet.

www.matranet.net

# SOFTWARE

## COMPUTER EMUZONE GAMES STUDIO

"Galaxy Fighter" (48/128)
"Columns ZX" (128)
"Pitfall ZX" (48/128)
"Moggy" (48/128)
"Run Bill Run" (48/128)
"Beastie Feastie" (Sólo +2A)
"Sir Fred" REMAKE (PC Windows)
**"PHANTOMAS SAGA (INFINITY)" (128K)**

http://cezgs.computeremuzone.com

## CRONOSOFT

HIGGLEDY PIGGLEDY
STRANDED (La demo os la podéis bajar aquí)

Inminente publicación de:
IRON SPHERE

http://www.cronosoft.co.uk

## MULDER'S SPECCY PAGE

Bomb Jack Xtra 2005
Chuckie Egg Editors
y otros juegos…

http://www.j-one.co.uk/mulder/speccy/

# LAS PORTADAS DE REVISTAS




SINCLAIR COMPUTER (Nº 16, Septiembre 1985)
(Italia)
Número de ejemplares publicados Indeterminado